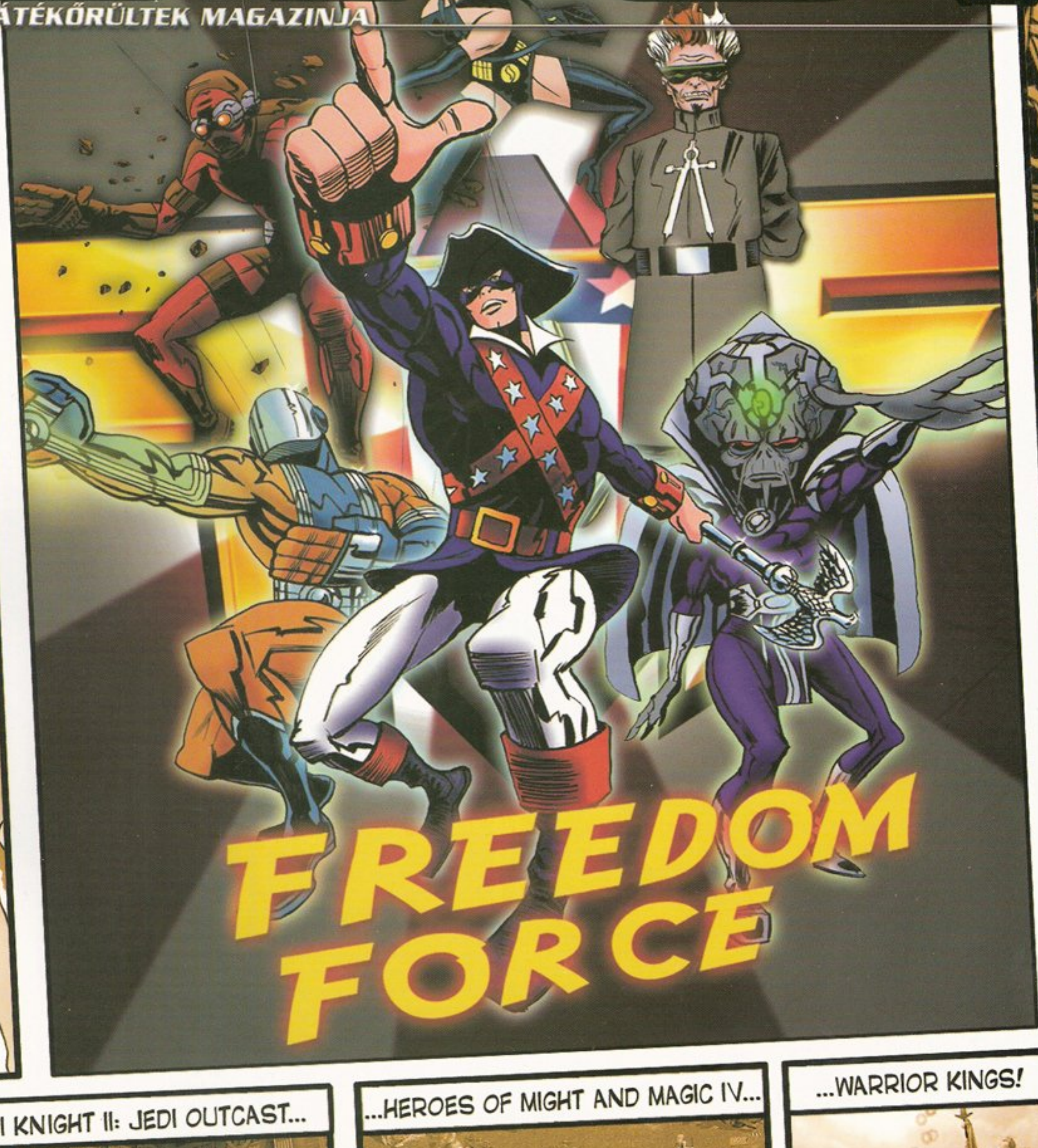
576 KByte

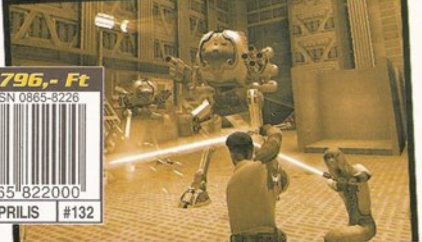
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

...YOU W... NOW...



FREEDOM FORCE

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST...



...HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV...



...WARRIOR KINGS!

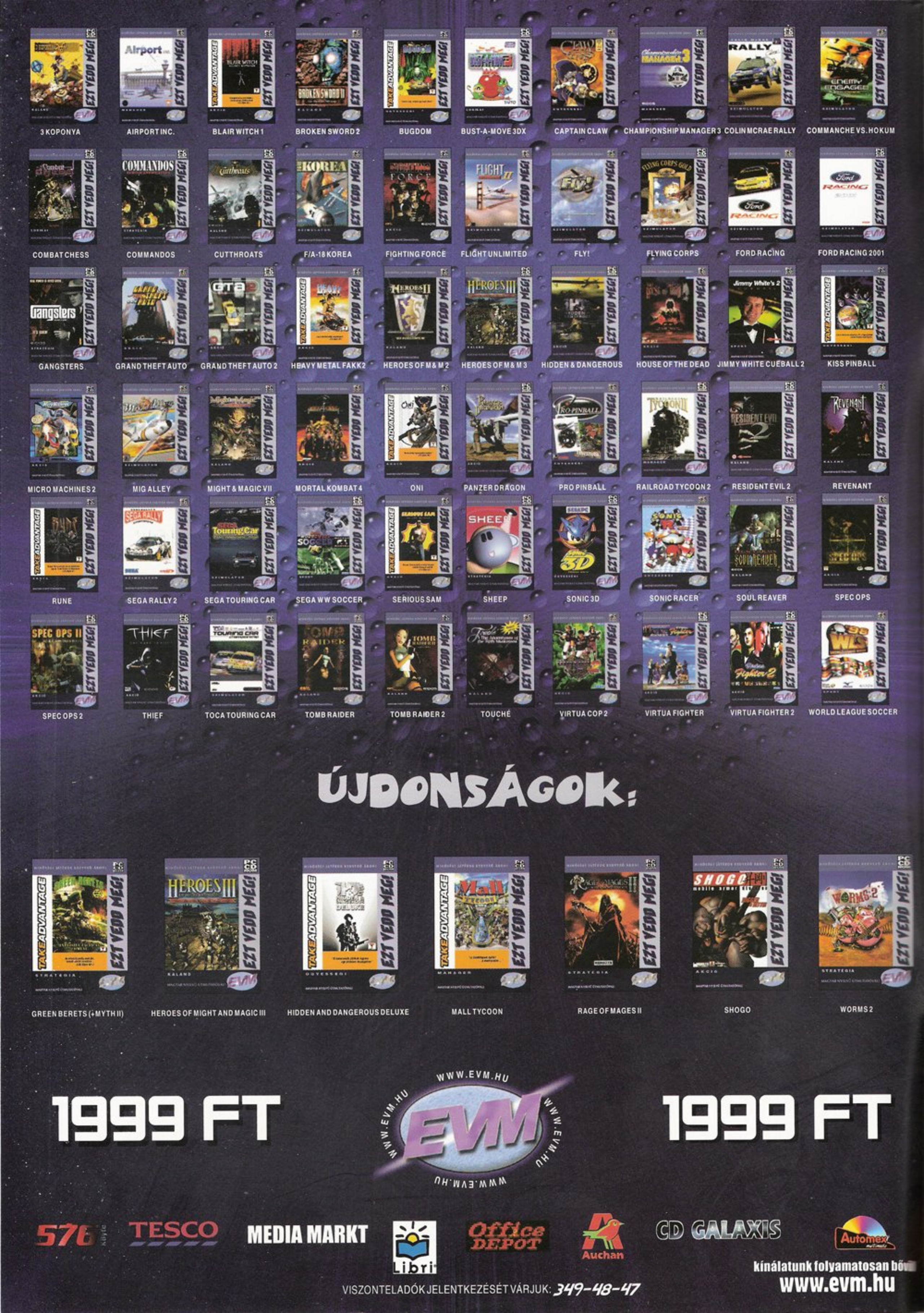


Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226

9 770865 822000

2002. ÁPRILIS #132


3 KOPONYA
AIRPORT INC.
BLAIR WITCH 1
BROKEN SWORD 2
BUGDOM
BUST-A-MOVE 3DX
CAPTAIN CLAW
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
COLIN MCRAE RALLY
COMMANCHE VS. HOKUM
COMBAT CHESS
COMMANDOS
CUTTHROATS
F/A-18 KOREA
FIGHTING FORCE
FLIGHT UNLIMITED
FLY!
FLYING CORPS
FORD RACING
FORD RACING 2001
GANGSTERS
GRAND THEFT AUTO
GRAND THEFT AUTO 2
HEAVY METAL FAKK2
HEROES OF M & M 2
HEROES OF M & M 3
HIDDEN & DANGEROUS
HOUSE OF THE DEAD
JIMMY WHITE CUEBALL 2
KISS PINBALL
MICRO MACHINES 2
MIG ALLEY
MIGHT & MAGIC VII
MORTAL KOMBAT 4
ONI
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAILROAD TYCOON 2
RESIDENT EVIL 2
REVENANT
RUNE
SEGA RALLY 2
SEGA TOURING CAR
SEGA WW SOCCER
SERIOUS SAM
SHEEP
SONIC 3D
SONIC RACER
SOUL REAVER
SPEC OPS
SPEC OPS 2
THIEF
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER 2
TOUCHÉ
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER 2
WORLD LEAGUE SOCCER
ÚJDONSÁGOK:
GREEN BERETS (+MYTH II)
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE
MALL TYCOON
RAGE OF MAGES II
SHOGO
WORMS 2
1999 FT
WWW.EVM.HU
EVM
1999 FT
576 KByte
TESCO
MEDIA MARKT
Libri
Office DEPOT
Auchan
CD GALAXIS
Automex
kínálatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

Drága jó emberek!
A hagyományosan rossz februári felhozatal után a kiadók hihetetlen mértékben kezdték el ontani magukból a játékokat. Ráadásul a programoknak nemcsak a mennyisége, hanem minősége is osztályon felüli, szinte hetente jelentek meg olyan programok, amik régebben a hónap játékai lehettek volna. Ezért megpróbáltunk minden, ebben a hónapban nem feltétlenül szükséges dolgot kiszorítani az újságból, és a felhozatalhoz méltó játékrovattal meglepni Titeket.
A hónap másik nagy híre, hogy meg sem hirdetett álláshirdetésünkre jelentkezett Nyuszi, aki a húsvéti ünnepek elmúltával munkanélküli lett. Gondoltuk, megadjuk neki az esélyt, és egy hónapra alsegédszerkesztői minőségben alkalmazásba vettük. Tárgyilagos, objektív és a szakma szabályait a legmesszebbmenőkig figyelembe vevő hozzászólásaival sok helyen találkozhattok majd...
A harmadik apróság, hogy tovább finomítottuk a design-t, remélem, egyre inkább kirajzolódik, hogy mi az az irányvonal, amit mi követni szeretnénk, és ami vélhetőleg a Ti tetszéseteket is elnyeri!
Hukk!

ender
vfulop@576.hu

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy.u.17.
Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu **www.576.hu**

Főszerkesztő: *Balogh Zsolt*
Fülöp Viktor vfulop@576.hu
Varga Balázs vargab@576.hu
Soltész Tamás bwc@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 7999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

AKTUALITÁSOK

ISMERTETŐK

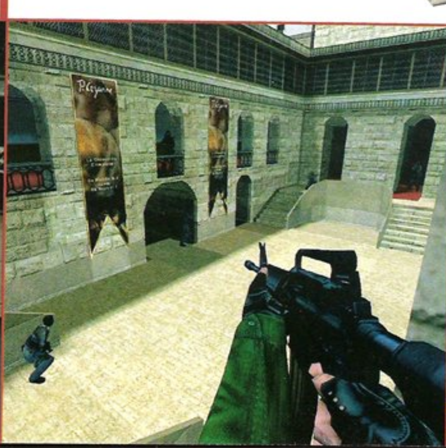
NAGYÍTÓ

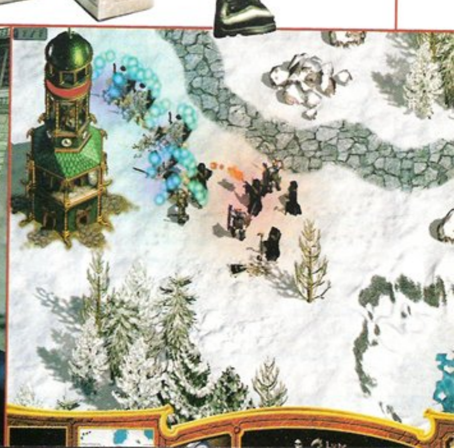
ÉRDEKESSÉGEK

MÁS









MASTER OF ORION 3: ELHALASZTVA

Rossz hír azoknak, aki már epedve várják a Master of Orion sorozat harmadik részének megjelenését: a játékot kiadó Infogrames bejelentette, hogy legújabb üdvöskéjük csak valamikor a harmadik negyedévben, azaz gyakorlatilag a nyár végén kerülhet majd a boltok polcaira- eredetileg tavaszra vártuk. A halasztás oka ismeretlen, a közkedvelt űrstratégia újabb felvonásáért felelős Quicksilver mindenesetre mindent megtesz azért, hogy az új időpontot biztosan tartani tudják. Csak nem a szintén mostanság várható Haegemoniától, vagy az Imperium Galactica 3-tól ijedtek meg a fiúk?

PROBLÉMÁK A WESTWOODNÁL

A legnagyobbakat is elérte a gazdasági recesszió szele: a Westwoodot tulajdonló EA Games a minap – se szó, se beszéd – a cég közel a harminc alkalmazottját eresztette szélnek, pénzügyi okokra hivatkozva. A leépítés elég széles volt, a cég friss igazolásai pont úgy az utcára kerültek, mint pár, már az ősidők óta ott tevékenykedő munkatárs. Louis Castle, a WW egyik alapítója azonnal sajnálkozását fejezte ki a döntés miatt, de ez érthetően nem sokakat vigasztalt.
A döntés sajnos érthető valahol: mostanában nem nagyon fut a WW szekere, mind az Emperor, mind a Renegade felemás fogadtatásra talált a játékosok körében. A megmaradt fejlesztők remélhetőleg tudnak azért még valami maradandót alkotni...

GALACTIC BATTLEGROUNDS KIEGÉSZÍTŐ

Sokaknak nem jött be a Lucasarts Star wars-os RTS-e, a Galactic Battlegrounds, de ez úgy tűnik, nem akadályozza meg őket abban, hogy egy küldetéslemezt adjanak ki hozzá. A mission disc a hangzatos Clone Campaigns nevet viseli, amiből gondolom már ki is találtátok, hogy a májusban a mozikba kerülő új SW epizód, az Attack of the Clones eseményei szolgálnak majd a játék kiindulópontjául. A száraz tények: két új faj, új egységek, új játékmódok – reméljük, jobb lesz, mint az eredeti!

PAUL JAQUAYS OTTHAGYTA AZ ID-T

Mindig szomorú, ha egy népszerű fejlesztőcsapat szegényebb lesz egy tehetséges emberrel. Most éppen Paul Jaquays, az ID legendás leveldizájnere/grafikusa lépett le a cégtől, szép nagy űrt hagyva maga után. Jaquays egy interjúban elmondta, hogy nem nagyon szerette csinálni a Doom-ot, unja már az FPS-eket nagyon, és mindenképp váltani szeretne. A neten mondjuk rögtön felütötte a

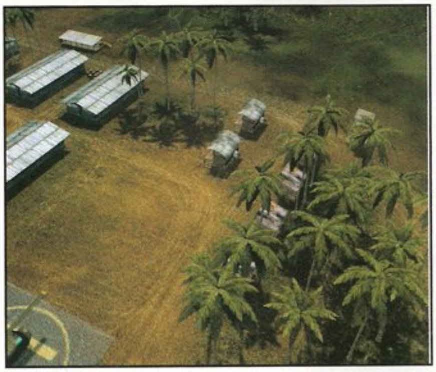
JÓ REGGELT VIETNAM

A DIGITAL REALITY TITKOS RTS PROJEKTJE

Mindig öröm a lelkünknek, ha hazai fejlesztésről számolhatunk be. Most éppen a Digital Reality új üdvöskéjéről, egy egyelőre cím nélküli valósidejű stratégiáról van szerencsénk hírt adni nektek. A vietnámi háborúban játszódó RTS-ben egy szakasz parancsnokaként kell majd helyt állnunk, ahol az egyre nehezedő küldetések során egyre komolyabb eszközöket, és képzettebb katonákat (harcosaink sorában találhatunk majd specialistákat is) rendelnek irányításunk alá. A játékban az egységeid fejlődnek, a tapasztalati pontrendszer alapján a kezdeti zöldfülűek egyre ügyesebbek lesznek, és hatékonyabban oldják meg a rájuk bízott feladatokat.

Grafikai szempontból nem hinném, hogy egy szavunk is lehetne: az új játék a Haegemoniában debütáló Walker – engine egy továbbfejlesztett, módosított változatát használja, és így, első pillantásra hintába ülteti a mélyen tisztelt konkurenciát szinte minden szempontból. A DR új real time stratégiája nagyon ígéretes játéknak néz ki, kíváncsian várjuk, hogy mit tudnak alkotni a DR-es srácok a „földi összecsapások" műfajában. Ha minden igaz, akkor már nem is kell olyan sokat várnunk rá, hisz az eredeti tervek szerint a játék még idén (az év végén) megjelenik, a francia illetőségű MonteCristo gondozásában További információkat majd csak az E3-on közöl a Digital Reality, addig is drukkoljunk közösen, hogy egy újabb magyar sikerjáték születésének lehessünk tanúi.



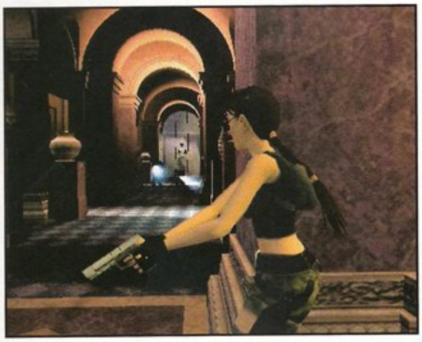


LARA NÉNI VISSZATÉRT

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Tudtuk ám, hogy Lara nem halhat meg, hiába omlott a fejére két tonnányi kő, ő nagyon kemény csajszi, mindent kibír! Bizony, bizony, az Eidos-nak volt annyi esze, hogy egy év kihagyás (és egy meglehetősen gyengécske ötödik rész) után újragondolja a Lara Croft kódnevű pénzcsináló gépezet jövőjét, és végre újdonságokkal álljon elő. Hosszas hallgatás után végre fellibbent a fátyol az eddig gondosan titokban tartott újgenerációs Tomb Raiderről: a játék címe TR: Angel of Darkness, és történetileg ott folytatja, ahol az előzmények abbahagyták. Lara él és virul (állítólag megmagyarázzák majd csodás megmenekülésének körülményeit) és ezúttal 3 epizódon keresztül veszi fel a harcot az ellene áskálódókkal.
Az első epizód leginkább a szerepjátékokra emlékeztet majd: Lara gyilkosság gyanújába keveredik, és tisztára kell mosnia magát, míg a játék második része már a jól megszokott TR-es akrobatikus akciót helyezi az előtérbe, ezúttal Prágát és Párizst ugrálhatjuk/futkosshatjuk majd körbe. A harmadik fejezet lesz a legakciódúsabb a játékban, itt Kurtis-t, Lara partnerét irányíthatjuk majd, aki kevésbé akrobatikus, viszont a jóval brutálisabb megoldásokat kedvelő karakter.

Az Eidos egyébként nem kispályázik, a Lara új kalandjait elmesélő sorozatot tíz (!) részesre tervezik. Az Angel of Darkness a Tomb Raider játékok szokásos megjelenési időpontjában, azaz novemberben lesz majd megvásárolható, egyelőre csak PC-n és PS2-őn.



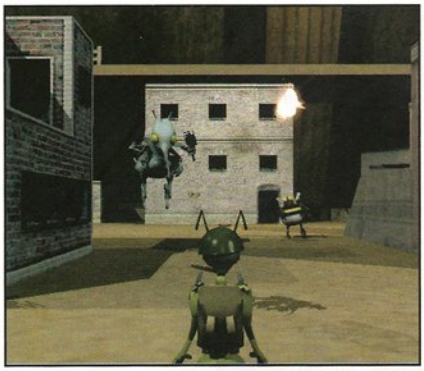


BOGARAS AKCIÓ

STUNG!

A Digital Prey Studios minden valószínűség szerint az év egyik legnagyobb ...érdekességét fejleszti éppen a Stung! személyében. Képzeljetek el egy olyan 3rd person/ 1st person (váltogatni lehet benne a nézőpontokat) akciójátékot, ahol egy bogár a főszereplő, kinek realisztikus környezetben (konyha, garázs, hálószoba) kell harcolnia a többi bogárral, mindenféle manapság is használatos fegyver (minigun, lángszóró) bevetésével. Agyament ötlet, nem?

Egy kis eszement mészárlás mondjuk kifejezetten jól tud esni az ember fiának, különösen, ha bogarakat égethetünk szénné. Külön érdekesség, hogy nem csak gyalogosan tudjuk nyomni az akciót a hat különféle tulajdonsággal





rendelkező bogár közül kiválasztott harci rovarunkkal, hanemkorlátozott ideig a levegőbe is röppenhetünk, hogy onnan osszuk a halált. Mi sem vagyunk halhatatlanok persze, az ellenség fegyverein kívül a szokásos veszélyek (légypapír, rovarirtó spray) leselkednek ránk a lakásban. Digital Prey-ék gondoltak a haverjaikkal szórakozni vágyókra is, a Stung! multiplayer játékmódokat is tartalmaz- a szokásos deathmatch+team deatmatch páros kívül kipróbálhatunk két csapatjátékot (capture the flag, protect the queen) is.

A multiplayer módban a felszedhető fegyvereken kívül titkos helyekkel és különféle power-upokkal is találkozhatunk- tisztára olyan, mint a Q3.

SZÁRNYAS FEJVADÁSZ

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Nagy szezonja van mostanság a fejvadászoknak - elég csak a Star Wars Episode 2 egyik legkarakteresebb szereplőjét, Jango Fett-et említeni. A Mace Griffin is ebbe a műfajba tartozik: sok száz évvel későbbi jövőben járunk, az emberiség ekkorra már kirajzott a Földről és találkozott pár értelmes fajjal is. Három domináns faj (az emberek, a ...-k, és a Velleakan-ok) felfedeznek egy eddig ismeretlen, bolygókban gazdag területet, és máris kész a baj - az új kolóniát mindegyik társaság magának akarja. Mindhárom nép kalózokat, bűnözőket, fejvadászokat toboroz, hogy a többiek tevékenységét szabotálják. A főszereplő Mace Griffin egy ilyen fejvadász, a titokzatos módon megsemmisült földi Ranger-osztag





egyetlen túlélője. Griffin előtt egyetlen cél lebeg: kideríteni, mi történt barátaival, és azt, hogy ki áll bajtársai lemészárlása mögött.

A játék műfaját tekintve FPS és űrszimulátor keveréke, és a fejlesztők sok szépet meg jót ígérnek (poligon-szintű ütközésvizsgálat, csontváz alapú animáció, látványos vizuális effektek, elsöprő hang), de hogy ebből mennyi (és milyen minőségben) fog megvalósulni, az még a jövő zenéje. A képeket elnézegetve van még mit fejleszteni a dolgon, mert ebben a formájában (a grafika finoman szólva is közepes) nem nagyon fogja megállni a helyét a szintén ősszel megjelenő, a MG-nél jóval patinásabb nevű (Unreal 2) konkurenciával szemben.

fejét a pletyka, miszerint PJ nem is annyira önszántából távozott, inkább Carmack-ék küldték el, akiknek nem nagyon tetszett Jaquays egy hosszú repülőgépúton a konkurens Epic vezetőjével lefolytatott, állítólag az új Doom részleteit is érintő beszélgetése. Paul barátunknak mindenesetre nem kell attól tartania, hogy munka nélkül marad, hiszen a mostanság éppen az Age of Mythology elkészítésén buzgólkodó Ensemble Studios azon melegében le is csapott rá, így mostantól az ő soraikat erősíti.

ÚJ SIMCITY A LÁTHATÁRON

Úgy tűnik, a Maxis nem merült el teljesen a Sims folytatásnak, online verziójának és nagyszámú kiegészítőjének készítgetésébe, hanem arra is szánnak egy kis időt, hogy elkészítsék a nagy sikerű Simcity-sorozat újabb epizódját. A játékot egyelőre a legnagyobb titoktartás övezi, semmilyen részletet vagy információt nem közöltek még a nagyérdeművel – még a várható megjelenési időpont sem. Annyit azért



biztosan lehet már tudni, hogy a játék az Electronic Arts égisze alatt fog megjelenni. Mi mindenesetre már alig várjuk, hogy ismét polgármesteresdit játszhassunk egy általunk felépített gigászi városban!

BLACK&WHITE 2 RÉSZLETEK

Egyre több új információmorzsát szór a Lionhead a kiéhezett rajongók elé a Black&White második részéről. Tudni lehet már például, hogy az új rész sokkal inkább a harcra lesz kihegyezve, mint az előzmények, a játék elején ugyanis egy törzsi háborúk sújtotta szigetre térünk vissza, így fő feladatunk az általunk választott törzs győzelemre vezetése lesz. A játék azért természetesen most sem megy át egy szimpla RTS-be, hiszem kedvenc állatunk ismét az oldalunkon tevékenykedik majd, új csodákkal és képességekkel befolyásolva választott népünk mindenapi életét. Kis kedvencünkön kívül egy tanítványunk is akad majd, ő a Batallion Commander, kinek gondosan kordában tartott tevékenységén keresztül lesz

majd lehetőségünk irányítani butuska népünk harci cselekményeit.

ÚJ KIEGÉSZÍTŐK AZ MS TRAIN SIMULATORHOZ.

Az Európában már megjelent Pro Train (a Microsoft Train Simulator első „küldeteslemeze") hamarosan – valamikor a nyár elején az USA-ban is kiadásra kerül, sőt, rögtön hozzácsapják a Pro Train 2-őt is. Míg a PT-ben elsősorban a festői német tájakon (a Rajna völgyében, Bonn, Mainz és Frankfurt környékén) vonatozhattunk,



addig a kettes számú kiegészítő inkább a hosszú távú feladatokra (pl. Lipcse-Drezda vonal) koncentrál. A második expansion disk is az eredetit jegyző Strategy First nevéhez fűződik, és vonat-mániákusok legnagyobb örömére az amerikai megjelenéssel egy időben nálunk is kapható lesz.

SIMS A CSÚCSON

Bekövetkezett, amit már régóta vártunk: a Sims lett minden idők legsikeresebb pécés játéka. Két év alatt több mint hat és fél millió (!) darabot szólítottak magukhoz a Maxis „emberszimulátorából" a lelkes vásárlók, ezzel letaszítva a „Minden idők legnagyobb példányszámban elkelt játéka PC-n" feliratú trónusról az eddig ott pöffeszkedő Myst-et. Tekintve, hogy a Sims (és nagyszámú kiegészítője) két éve folyamatosan a sikerlisták felső régióiban tanyázik – eseménytelenebb időszakokban még a No1 pozíciót is visszaszerzi időnként – a trónfosztás egyáltalán nem meglepő, azon csodálkoztunk inkább, hogy ilyen hamar sikerült neki. A Sims 2 mindenesetre már gőzerővel készül, van rá egy üveg málnaszörpünk, hogy megy még az a példányszám 10 millió fölé is...

TITOKZATOS OROSZ RTS

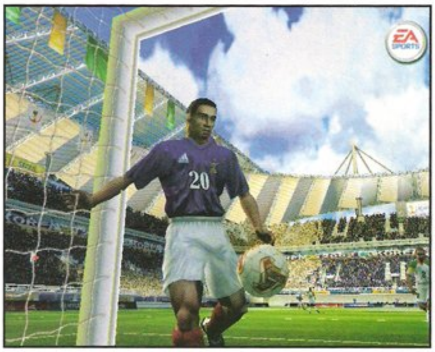
Nagyon nyomulnak az orosz fiúk a játékok frontján, minden héten bejelentenek valami szaftos, Oroszhonvól érkező újdonságot a kiadók. Az IL-2 Sturmovik-ot tető alá hozó Maddox Games sem akart kimaradni a sorból, és belefogott egy új valósidejű stratégia fejlesztésébe. A játéknak egyelőre még neve sincsen, de annyit már tudni, hogy valamikor a második világháború idején játszódik, és erősen a realizmusra fektetik benne a hang-

FOCIVÉBÉ A KÉPERNYŐKÖN

FIFA WORLD CUP 2002

Le mertük volna fogadni egy nagy pohár habos málnaszörpbe, hogy az EA Sports most sem hagyja leütetlenül a magas labdát és a „kötelező" FIFA 2002 mellett még a nyáron megrendezésre kerülő foci világbajnokság tiszteletére is kiad egy, a témát feldolgozó játékot. Igazunk lett (mint mindig), lássuk tehát a részleteket. Forradalmi újdonságokra nem nagyon kell számítani a World Cup 2002-ben, sokkal inkább apró, elsősorban a hangulatot javító/befolyásoló változtatásokra. Ennek szellemében leginkább a stadionok és közönség kinézete változott meg: a hatalmas zászlóknak és a részletes közönség-animációnak köszönhetően nagyon életszerűen néz ki az egész. A meccsek előtti izgalmakat fokozandó ezúttal „Gladátor-szerű" (ezt a fejlesztők





fogalmazták meg így) muzsikák szólnak majd a csapatok bevonulásakor. Javítottak a játékosok animációján is, elsősorban az összeütközések és az ünneplések minél részletesebb megvalósítására helyezve a hangsúlyt.

Korábban sok bírálat érte a sorozatot a miatt, hogy a játékosok mozdulatai „nem értek össze" azaz nem simultak kellően egymásba. Ha minden igaz, most ezt is kijavították, nem lesznek először bukdácsoló, majd egy pillanat alatt már vadul rohanó emberkék a pályán.

A konkrét játékmenetet érintő változás a Sztár Játékosok bevezetése. Ők olyan kiemelkedő tehetségű focisták, akik plusz tulajdonságokkal rendelkeznek. Owen például gyorsabban fut mint az átlag csapattársai, Beckham ügyesebben, míg Scholes erősebben lő. Megjelenés hamarosan, a demot pedig töltsétek le az 576 online-ról!

COMMAND AND CONQUER ÚJ KÖNTÖSBEN

C&C: GENERALS

A C&C: Generals a meglepetések játéka. Egyrészről azért, mert bejelentéséig nagyon ügyesen titkolták a létezését, senki nem volt még halvány segédfogalma sem arról, hogy az EA-nál már közel egy éve egy új C&C-n dolgoznak. Másrészt meg azért, mert az új játékot tulajdonképpen már nem is a Westwood készíti, hanem egy partner-cégük, bizonyos EA Pacific. Harmadik ok is van: az új Command &Conquer játéknak semmi köze sincs az előzményekhez, illetve a Westwood másik két sorozatához (Tiberium-saga, Red Alert), hanem teljesen új történetet és szereplőket vonultat fel: a sztori a közeljövőben játszódik, ahol Kína, egy egyre erősödő terrorszervezet, a GLA, és az USA konfliktusának lehetünk tanúi (és irányítói).



A három frakció természetesen három, egyenként 10 küldetésből álló kampányt jelent, melyet Starcraft-szerűen (azaz egymás után) játszhatunk majd végig, méghozzá Kína-GLA-USA sorrendben. A játékmenetet erősen megváltoztatták, mondom a fontosabbakat: búcsút mondhatunk a magukat összerakó épületeknek, megjelenik ugyanis a buldózer, mint általános építgető egység (többet is gyárthatunk majd belőle). Szintén búcsút mondhatunk a tiberium/érc bányászatnak, ilyen itt nem lesz, egy központi „raktárból" szerezhetjük be az építkezéshez szükséges alapanyagokat.

A játék grafikája (mint az a képeken látható) nagyon finom, ráadásul ezek a képek még a fejlesztés elég korai állapotát tükrözik. A Generals állítólag még idén, a karácsonyi szezon előtt megjelenik- ezt az információt (a korábbi C&C játékok vastag csúszásaira emlékezve) tessék meglehetősen szkeptikusan kezelni, mi is így teszünk.

ONLINE ŰROPERA
EVE: THE SECOND GENESIS

Az EVE: The Second Genesis (vagy egyszerűbb nevén: EVE online) az egyik legnagyobb és leginvenciózusabb online játék, amiről mostanság hallani volt szerencsénk. Az EVE:TSG tulajdonképpen egy Diablo/RPG/RTS/Elite keverék, ami kizárólag online játszható, és egy hatalmas élő, és állandóan változó világot alkottak köré. Az EVE érdekessége, hogy az emberiség felfedez egy eddig ismeretlen féreglyukat, mely az univerzum ismeretlen részébe vezet. Sok ember kockáztatják meg az utazást az ismeretlenbe- és a wormhole összeomlásának következtében ott is ragadnak.

A kozmikus hajótöröttek frakciókba tömörülnek, melyekből az évek során öt birodalom alakul ki. Ebben a környezetben kell megtalálnod a boldogulásodat, melynek alapja a választott űrhajóddal végrehajtott harc/kereskedelem/bányászat vagy akár kalózkodás is lehet. Az Eve ráadásul 3[rd] person nézőpontot használ, melyből egérrel, Diablo-szerűen irányíthatod majd az űrhajódat. Ahogy anyagilag kezded összeszedni magad, politikai hatalomra tehetsz majd szert, sőt hatalmas flottákat is építhetsz. Az online játékok legnagyobb problémája szokott lenni, hogy a játékos karakterek közti interakción kívül nem sok történik bennük. Ezt esetünkben nyugodtan elfelejthetitek, mivel az EVE mögött álló csapat (a norvég illetőségű CCP és a kiadó Simon and Schuster) „életben tartja" majd a világot, azaz gondoskodik arról, hogy folyamatosan történjenek a dolgok ebben a távoli tartományban- a játékos cselekedeteitől függetlenül is.

Az EVE ráadásul valami elképesztően jól néz ki, a játék első screenshotjai nálam rögtön mentek is be háttérképnek, annyira oda meg vissza voltam tőlük. Pontos megjelenési időponttal egyelőre nem szolgálhatunk, de reméljük, hogy nem kell rá éveket várni.





DUKE ISMÉT A RÉGI
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Mielőtt bárki is örömkönnyekben törne ki, a játék nem AZ a játék, szóval még mindig nem a Duke Nukem Forever megjelenési időpontjáról szól a hír – ha ilyen ütemben folytatják a 3DRealms-es fiúk, akár át is keresztelhetik Duke Nukem Never-re a programot.

Viszont itt van nekünk a Duke Nukem: Manhattan Project, ami nem más, mint a régi jó, a Duke első két részében megkedvelt lövöldözős-ugrálós-platform stílus mai technikai színvonalon való újragondolása. A sztori a szokásos: New Yorkot lerohanják a randa idegenek (itt most földönkívüliekre tessék gondolni) és ismét Duke barátunkra vár a feladat, hogy rendet csapjon közöttük. Duke nem puszta ököllel harcol persze, hanem jó szokásához híven egy egész fegyverraktárat cipel magával: pisztoly, sörétes puska, géppuska, csőbombagránátvető, lézerágyú... van itt minden, mi szem-szájnak ingere. Ellenfelekben sem lesz hiány: a klasszikus Pig-copokon kívül mindenféle mutánsok megbüntetését is be kell vállalnunk a siker érdekében. Power-upok is akadnak a pályákon, legjópofábbnak a klasszikus Duke3D-ben megismert jet-packet találtuk, mellyel itt is hősünk reptetését szolgálja. A játékmenet pörgősnek ígérkezik, a stílus korlátaihoz képest a grafika is rendben van - talán el tudjuk vele ütni azt a pár hónapot (évet?) míg Duke ismét teljes háromdimenziós pompájában teszi majd tiszteletét a képernyőinken.





súlyt a Maddox-os srácok. Grafikai téren valószínűleg nem lesznek problémák, mivel a új játék alatt a Sturmovik kiglancolt, erősen továbbfejlesztett motorja dübörög majd. A fejlesztők tovább részleteket az idei E3on fognak csak elárulni, kíváncsian várjuk.

MAFFIA: BETILTVA

Az elég nyilvánvaló, hogy a maffia (mármint a rossz arcú bácsik kegyetlen bűnszövetkezete) a világ szinte minden országában be van tiltva, de hogy a hasonló című játék is erre a sorsra jusson, az már felettébb érdekes. Cseh barátaink „Maffia" kódnevű műalkotásával történt meg a fenti eset, mivel az olasz rendőrség egyáltalán nem tartotta viccesnek, hogy egy játékban gengsztert kell alakítanunk.



„Van ilyesmiből elég az utcán is, még csak az hiányzik, hogy a kissrácok otthon is maffiázzanak"- közölte a hatóság, és egy határozott mozdulattal (az olasz) tiltólistára tette a még meg sem jelent játékot. Most min fog gyakorolni a sok kis Don Corleone-aspiráns?

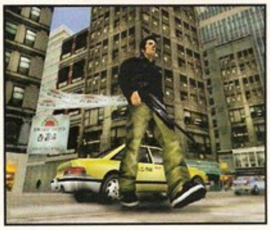
LARA NÉNI ÚJ BŐRBEN

Új év, új Lara Croft modell. Elég nehéz már figyelemmel kísérni, hogy éppen ki a soros Lara Croft inkarnáció, de sebaj, az új hölgyemény Jill de Jong névre hallgat, és Hollandiában látta meg a napvilágot. Nézzétek meg alaposan a képet (aztán semmi rosszalkodás!): kétségtelenül szemre való teremtés, szerény véleményem szerint egy kategóriával jobban néz ki, mint az őt megelőző néni. A leányzó öltözetén mindenesetre megfigyelhető, hogy már az új rész reklámozására készítették fel- csillogó fekete rövidnaci, feszülős fekete top – a jó öreg zöld felsőrésznek úgy tűnik örökre búcsút mondhatunk.



GTA 3 HAMAROSAN

A Take 2 és a Rockstar Games hivatalosan is bejelentette a Gand Theft Auto harmadik epizódjának pécés megjelenését. Nagyon nem lepett meg minket a hír, hiszen a konverzió már készülget egy ideje. Annyival viszont okosabbak lettünk, hogy most már hivatalos megjelenési időpontja is van a játéknak, méghozzá 2002



májusa. Reméljük a pécés változat is lesz olyan jó, mint a konzolos eredeti, mely számos díjjal távozott a nagyobb külföldi játéklapok „Game of the Year" szavazásairól, és több jelentős szakmai elismerést is a magénak tudhat. A május már nincs is olyan messze, addig csak kibírjuk valahogy, addig is itt egy kép, lehet gyönyörködni:

TOTAL ANNIHILATION, MÁSODIK FELVONÁS

Érdekes dologra leltünk a minap az Infogrames megjelenési listáján: a már nagyon is ismerős Total Annihilation név mögött ugyanis egy kettes szám pompázott. Másnap a kiadó hivatalosan is elismerte a project létét, sőt, azt is közölte az érdeklődőkkel, hogy a második rész fejlesztési munkáit a koreai Phantagram végzi (aki játszott a Fate of the Dragonnal, bizonyára ismeri őket). A megjelenés időpontja egyelőre homályos, a koreai fiúk becslése szerint legkorábban 2003-ban készülhet el a játék, de ezt sem merik biztosra ígérni. Ha az új epizód csak fele olyan jó lesz, mint az első rész, akkor megéri várni.

PERLIK A SONY ONLINE-T

Az Everquest-et működtető Sony Online szép kövér pernek néz elébe hamarosan. A felperes annak a Shawn nevezetű 21 éves amerikai srácnak a családja, aki tavaly novemberben lett öngyilkos – állítólag több napos, gyakorlatilag megszakítás nélküli Everquestezés után. A rendőrségi vizsgálat során ugyan kiderült, hogy a fiatalember depresszióban és súlyos személyiségzavarban szenvedett, de a szülők szerint Shawn tragikus halálához nem ezek a lelki problémák, hanem az online szerepjáték által kialakított beteges függőség tünetei vezettek. Ha a Sony elveszti a pert, akkor egy csinos kis kártérítési összeg kifizetésén kívül ezentúl feltűnő mat-

VALAMI MOZOG A SÖTÉTBEN...

DARK BLACK

Nincs jobb dolog, mint alaposan megijedni. Ezért nézünk horrort, és játszunk olyan játékokkal, mint a Resident Evil, a Silent Hill, vagy éppen a Dark Black. Sötét Feketeség- a cím alapján valószínűleg ebben a játékban sem Barbie-babák szombat délutáni teazsúrját kell majd megszerveznünk. A program sokkal inkább a zsigeri félelmekre épít. A történet szerint egy reggel arra ébredünk, hogy a világ totálisan eltorzult körülöttünk, semmi sem működik úgy, ahogy megszoktuk. Hamarosan kiderül, hogy az események hátterében egy, az űrből érkezett(!) spórafelhő áll, mely iszonyatos gyorsasággal és mennyiségben termeli a szörnyeket. A Dark Black fejlesztői szerint lesznek ugyan fegyverek és akció a játékban, de a hangsúly mégsem az agyatlan





mészárláson van: főhősünk nem sebezhetetlen, kifogyhatatlan lőszerkészletekkel rendelkező szuperhős, csak egy átlagember, akit érzelmileg pont annyira megvisel a katasztrófa, mint a többi túlélőt. A harcokon kívül fontos szerepet kap a környezet manipulálása is: a megváltozott viszonyok között már senkiben és semmiben nem bízhatunk- kétszer is meg kell gondolnunk tehát, hogy nyugodtan hátat fordíthatunk-e egy teljesen békésnek kinéző bokornak...

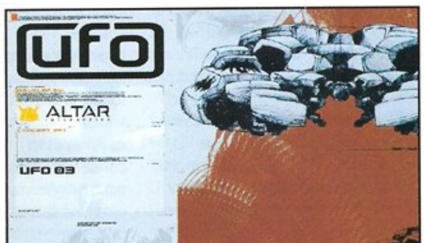
Külcsín szempontjából a Dark Black hozza azt a formát, melyet egy horrorjátéktól manapság elvár az ember: hangulatos árnyékok, részletesen kidolgozott modellek, bump-mapping mindenen, és sok-sok reálisan kinéző vér. A játékot még csak fél éve fejlesztik, szóval a megjelenésére még várnunk kell egy darabig.

URAK AZ ŰRBŐL

UFO: AFTERMATH

Volt valaha egy játék, amit „Dreamland Chronicles: Freedom Ridge"-nek hívtak, és a klasszikus UFO fejlesztőcsapata munkálkodott rajta. Aztán egy szomorú, esős őszi napon – finanszírozás hiányában leállították a projektet, és a fejlesztők szétszéledtek.

Örvendezzük, mert itt a tavasz, és mert a Dreamland Chronicles újra életre kelt, csak most éppen UFO: Aftermath-nak hívják! A játék mögött most az Original War-t fejlesztő Altar áll, akik már javában dolgoznak azon, hogy a patinás UFO névhez méltó folytatást tudjanak tető alá hozni. A fiúk elmondása alapján az Aftermath leginkább az első két részre fog hasonlítani: ismét lesz földgömb, ahol az ufo-támadásokat jelzik, és melynek alapján közel





100 helyszínre vonulhatunk ki egy kis uforendszabályozás végett. A fentebb említett száz helyszín harmada ráadásul urbánus környezet, ahol kihalt utcákon, lepusztult házakban irthatjuk majd a távolról érkezett gülüszemű ET-ket. Küldetéseink ráadásul véletlenszerűen generáltak, ennek alapján minden ufo-hívő számára garantált a sokszori, unalommentes végigjátszás lehetősége. A játékban fellehető épületek előre generáltak, de nagyon változatosak. Állítólag még arra is odafigyeltek a fejlesztők, hogy a Föld különböző részein a különféle kultúráknak leginkább megfelelő építészeti stílussal találkozhassunk a küldetések során.

Az UFO: Aftermath fölött a Virgin bábáskodik kiadóként, a megjelenési időpont egyelőre ismeretlen.

OLAJ A TŰZRE
FIRESTARTER

Komolyan mondom, lassan minden napra jut egy újabb FPS, annyit fejlesztenek mostanság- ennek rossz vége lesz, mindenki meglássa! Eme FPS-dömping jeles képviselője az ukrán GSC Gamerworld legújabb üdvöskéje, a Firestarter, mely így első blikkre egy kellemes bugyuta kis lövölde. A kínálat a szokásos: öt választható karakter, négy bolygón elterülő 16 pálya, 20 féle gyilokeszköz, szintén húsz féle szörny. A Firestarter saját fejlesztésű 3D motorját a fejlesztők szénné dicsérik minden lehetséges fórumon, mi a magunk részéről kevésbé voltunk elájulva tőle, tekintve, hogy ilyesmit már két éve is lehetett látni- és azokhoz a játékokhoz még nem a Geforce3 volt az ajánlott videokártya mint ehhez. A háttér-sztori nem kevésbé egyszerű: 2010-ben (!) a neten kóborolva egy vírusfertőzött játékgép (!) rabul ejti a tudatodat (!) és neked 48 órád (!) van arra, hogy kilövöldözd magad ebből a kellemetlen szituációból, különben fizikai valódnak kicsöngettek. Mit mondjak, az idei irodalmi Nobel díj nincs veszélyben, az biztos...





A GSC Gameworld természetesen lefutja a kötelező multiplayer kört is a játékkal: deathmach, cooperative, plusz egy csapatjáték, melynek érdekessége, hogy a szörny komák is beválaszthatók játékosnak. A Firestartert már fejlesztik egy ideje, és még egy darabig fogják is, legalábbis a megcélzott 2003 tavaszi megjelenési időpontból erre lehet következtetni.

ELITE FORCE, VOYAGER NÉLKÜL
STAR TREK: ELITE FORCE 2

Az utóbbi pár évben nagyon jó dolog lehet játékos hajlamú Star Trek rajongóinak lenni, mert annyi ST játék jön ki a különböző platformokra, ahány mesterséges hajszál van William Shattner (Kirk kapitány, ugyebár) őszes parókáján – azaz rengeteg. Tavaly a Raven szállított le nekünk egy igen kellemes (bár kissé rövid) FPS-t, a Star Trek Voyager: Elite Force-ot. A játék szép kövér sikert aratott, így nem csoda, ha már készül a folytatás, mely azonban már nem a mostanában meglehetősen elfoglalt Raven (SOF2, Quake 4) hanem a szintén megbízható iparosnak számító Ritual (SiN, Fakk 2) műhelyébenkészülget szép csendben. A játék továbbra is a Quake3 motort használja, kiegészítve a Ritual saját fejlesztésű UBER toolset-jével. A játék helyszíne is megváltozik:





Munro (az első rész főhőse), és lelkes kis csapata a történet elején átigazol Picard kapitány parancsnoksága (Patrick Stewart szinkronhangját hallhatjuk majd a játékban!) alá, az Enterprise-E-re. Az Enterpise egy rejtélyes segélyhívást kap, és hőseink ismét egy szép nagy konfliktus kellős közepén találják magukat, melyben a Borg, a Klingonok és a Romulánok egyaránt szerepet játszanak.

A Ritual elmondása szerint a folytatásban leginkább az egyes szereplők lehető legélethűbb ábrázolására törekszenek, és néhány küldetésben igyekeznek majd elszakadni a megszokott „lőj agyon mindent és mindenkit" – játékmenettől is. Az Elite Force második részét várhatóan a jövő év elején kaparinthatjuk majd kezeink közé.

ricákkal kell az Everquest dobozain hirdetniük, hogy a játék függőséget okozhat.

MEDAL OF HONOR: A HARC FOLYTATÓDIK

A Medal of Honor: Allied Assault igen szép sikert aratott, így nem csoda, ha már készül hozzá (az ilyen mértékű anyagi siker esetbén kötelező) küldetéslemez. Az expansion neve MOH: Team Assault, mely valamikor az ősszel kerül majd a boltok polcaira. A Team Assault korrekt mennyiségű újdonságot tartalamaz: 9 új single player missziót (harcolhatunk többek között az Ardenekben, vagy rész vehetünk Berlin ostromában is) 9 új multiplayer pályát, és javított mesterséges intelligenciát. A küldetéslemezzel a hírek szerint elsősorban a játék többjátékos részét kívánják jelentősen felgyúrni a fejlesztők, így segítségével új (egyelőre még gondosan eltitkolt) csapatjátékokra is lehetőségünk nyílik majd.

OUTCAST 2: FELFÜGGESZTVE

Alapos gyomorba vágással egyenértékű információ olvasható az Outcast második részét fejlesztő Appeal honlapján: nagyon-nagyon sajnálják, de a játék munkálatait egyelőre kénytelenek „felfüggeszteni". Nem elhalasztani, nem mewgszűntetni, csak szüneteltetni egy kicsit, méghozzá azért, mert „a körülmények megváltoztak". Mindenesetre továbbra is PC-re és PS2-re szánják elsősorban az O2-őt, de ezek a bizonyos megváltozott körülmények bizonyára kőkeményen érintik majd a korábban eltervezett megjelenési időpont betarthatóságát is. A magunk részéről nem értjük a dolgot, és már a harmadik jéghideg málnaszörpöt hajtjuk fel idegességünkben. Outcast 2, a képek alapján gyönyörű voltál, ne szűnj meg!

PROBLÉMÁK A PHILOS LABS-NÁL?

Amennyire örülni szoktunk egy-egy magyar fejlesztő csapat sikerének, legalább annyira tudjuk sajnálni, ha rossz híreket kapunk velük kapcsolatban. Most sajna egy ilyen, nem túl bíztató hírt kell közölnünk: a Philos Labs (Alcatraz, Imperium Galatica 3, Snapshot! – Paparazzi) belső berkeiből származó infoink szerint a cégnél jelentős létszámleépítésre került sor. Kezdetben reméltük, hogy csak pletyka az egész, de a neten szétküldött hunter-seeker droidjaink (és egy, a Philostól kapott email) megerősítették korábbi értesüléseinket – a cégnél bizony „reorganizáció" folyik. Azt már csak remélni tudjuk, hogy ezek az események nem érintik komolyan sem az Alcatraz, sem az IG3 fejlesztését- mindkettőért nagyon nagy kár lenne.



MOBILE FORCES

A Counter Strike sikerességén felbuzdult fejlesztők FPS gyöngyszemeinek első hullámai ippeg e hetekben mossák jóízlésünk partjait. A Valve műhelyekben alkotott csapatjáték érdemeit első ízben a Legends of Might and Magic címre keresztelt informatikai tévedés igyekezett magáénak vallani, ám erőfeszítései kudarcba fulladtak. Röviddel ezt követően érkezett az Operation Flashpoint, melyet már komolyan kellett vennünk – ám alaphangoltságából, jellegéből adódóan nem lehetett/kellett összehasonlítanunk őt a Valve klasszikusával – jóllehet piacra dobódását megelőzően még mint Counter Strike killert szellőztették a játékot. Most a jelek szerint igen széles PC-projekt-repertoárral rendelkező Rage Software vállalta magára a feladatot, mely szerint elkészíti az első valamirevaló Counter Strike klónt. Majd pont ők, mi? Ma már semmi sem lehetetlen.

Buli előtt: a Bevásárlás

Minden jel arra mutat, hogy a Mobile Force előzetes verziója tartalmazza az összes stukkert – lévén többnek már nem jutna hely a menüben. Hasonlóan a Counter Strikehoz, bevásárlással indulunk. Megtalálható itt minden fegyver mely egy FPS-től, azon belül is egy Counter Strike klóntól elvárható: „becská", gránát, 9mm-es, duplacsövű, ARF, RPG, valamint egy ötletes új eszköz: az immobil kéziágyú. Funkcióját tekintve roppant hasonló a Half-Life féle turretekhez – csak éppen hordozhatóak. Magunkkal visszük, kiválasztását követően kínkeserves vánszorgásba kezdünk a stukker súlya révén, majd általunk választott pozícióban felállítjuk. Mármint a turretet. Brutális tűzereje s bő muníció utánpótlása végett a leghatékonyabb mód területek bevédésére – ám örülhetünk, ha emberünk tárkapacitása még egy 9mm-est is lehetővé tesz az ütegen túl. Csaknem minden fegyver rendelkezikmásodlagos funkcióval, sőt ezen funkciók java része egész ötletes elgondolás jegyében fogant. A kés elhajítható – erre akkor jöttem rá, mikor elhajítottam. A 9mm-essel egyfajta „seek and destroy" üzemmódba kapcsolhatunk, ésatöbbi.



A kezdetekkor rendelkezésünkre álló dohányból használható felszerelést állíthatunk össze, így pl: shotgun, ARF, 9mm-es, s még egy páncélra is futja.

Buli közben: az Újdonságok

A Mobile Forces grafikája még meglehetősen ronda: elnagyolt, hevenyészett textúraszerkezetek, érdektelen, gigantikus nyitott területek, valamint a térképkészítők lohasztó következetlenségeinek kelletlen bizonyságai sokkolják a Mobile Forces-al ismerkedőt. Méghogy az első kanyon után cowboy kocsma, majd a western nyomvonal után iszlám mecset. Mi baj lehet, egy kis Clint Eastwood, egy kis Osama Bin, tuti harapni fogja a nép. A partyk végét záró ígéretek szerint 8 játékmód vár majd ránk 11 érdekfeszítő környezetben – ezen játékmódok közül egy, meg nem nevezett variáció próbálható ki a bétában. Az alkotók minden bizonnyal sajátjuknak vallják az ötletet – ám attól az még hasonlóságokat mutat az Unreal Tournament Dominate játékmódjával. Ám, sok kis pontocska helyett itt mindössze egyetlen pontot kell tartanunk. Egy menet a bétában maximálisan tíz percig tart, s az nyer, aki legalább négy percen keresztül képes tartani az objektívát. Elfoglalása nem jelent gondot – mindössze meg kell érintenünk. A Counter Strikehoz képest újszerű, ám a Tribes 2 már több mint egy éve ismeri a járműhasználat fogalmát, mindenesetre szükség esetén bevágódhatunk egy jeepbe, avagy egy buggieba. Használatuk egyébként nemhogy ajánlott, egyenesen nélkülözhetetlen: az ellenséges csapatok bázisai ugyanis meglehetősen nagy távolságokra esnek az objektívától. Járműveink egyébként folytonos jelleggel respawnolnak a bázison.



Lehet eső, lehet hó, forradalom: majd ha fagy is

A tesztverzióban szerepeltetett karaktermodellek kimerítik a minősíthetetlen meghatározást – komoly félelmekre ad okot továbbá, hogy a karaktergenerátort a játék már tartalmazza. A Rage nem gondolhatja komolyan, hogy ezekkel a gnómokkal sansza lesz érvényesülni a piacon. Mozgáskultúrájuk még nincs, csupán össze-vissza dobálgatják béna lábaikat. A darab az egylövéses FPS-ek sorait erősíti: egyetlen pontos találat, és reszeltek. Jelen formájában nem érzem kellően erősnek a Mobile Forcest ahhoz, hogy sansza lehessen konkurálni a Counter Strike népszerűségével. Mert igaz ugyan, hogy a béta az béta – de a béta az béta.

by GyZ

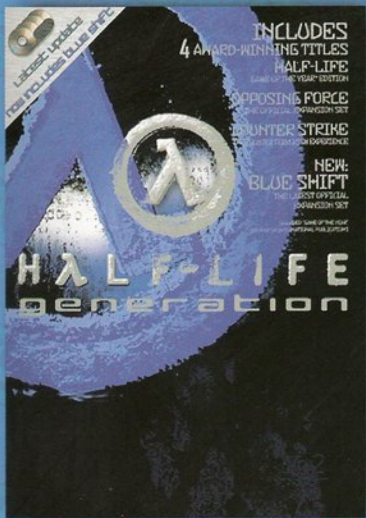
kiadó: *RAGE*

fejlesztő: *RAGE*

megjelenés: *2002. június*

PC CD-ROM-OK

WWW.NTEC.HU



HALF LIFE GENERATION III

4 díjnyertes terméket tartalmaz:

HALF LIFE
Az év játéka kiadás

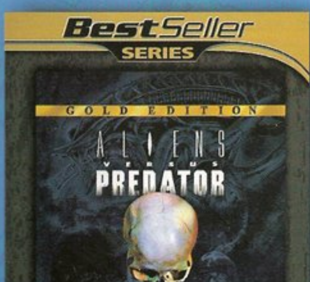
OPPOSING FORCE
A hivatalos kiegészítő

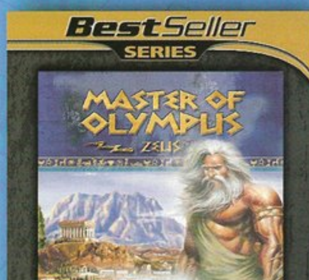
COUNTER STRIKE
Terrorista elhárítás

ÚJ:

BLUE SHIFT
Az utolsó hivatalos kiegészítő

ÚJ TERMÉKEINK







Az Aliens versus Predator olyan élményt nyújt melyet egy 3D akciójáték rajongónak sem szabad kihagynia.

Master of olympus:ZEUS Vegyen részt Európa születésében és teremtsen mítoszt.

Magyarországon forgalmazza:

N-TEC

N-TEC KFT
WWW.NTEC.HU
1102 BUDAPEST
SZENT LÁSZLÓ TÉR 20.
06-1-261-1219

SIERRA · FOX INTERACTIVE · Impressions Games · REBELLION

KÉT TEHERAUTÓNYI CSOKINYUSZI



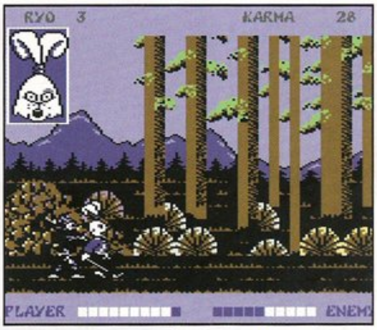
Itt a tavasz, csiripelnek a nyulak, húsvéti hangulatban rakosgattuk össze ezt az újságot, és akkor jött az ötlet! Hogy...

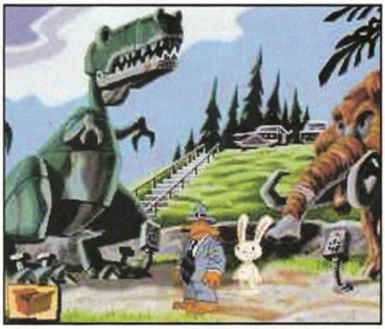
Így az egyre melegedő tavaszi hangulat és locsolkodós húsvéti atmoszféra nyomása arra késztette kicsiny szerkesztőségünket, hogy valami extrát is kierőltessen fáradt agyából a töménytelen játékleírás mellett. Nem kell mindig az erőszak és a vér, inkább álljunk meg egy percre, és ünnepi hangulatunkban emlékezzünk meg a nyuszikról. Mert ha már április van, akkor itt a tavaszi nyúl-várás ideje, de mivel mi lusták vagyunk kimozdulni a rétre, inkább elmerengtünk azon, hogy miképpen dicsőíthetnénk egyik kedvenc állatunkat, a nyuszit. Valamennyire kapcsolódnunk kell a szakmánkhoz, így arra gondoltunk, ilyen ünnepélyes és patetikus hangulatban előkotorjuk a nagy nyuszis játékokat polcunkról, hátha valaki kedvet kap a régi kolosszális klasszikusokhoz. Az is nyomós ok lett választásunk végeredményét illetően, hogy mindannyian szeretjük a nyuszikat, sokat megöl... megöleltünk már közülük, hiszen olyan kis édes állatkák, így tavasszal főleg! Vannak persze olyanok, akik boltba mennek nyulat venni, aztán hamarosan megunják és végül ízletes pörköltet készítenek belőle. Ez torz és beteges dolog, jobb, ha csak virtuálisan maceráljuk őket (persze mi ezt sem kultiváljuk igazán, hiszen szeretjük a nyulakat!), erre pedig van lehetőségünk bőven. Csak hogy tartsuk a szokást, először is a www.killfrog.com címen található és letölthető shareware játékot ajánlanánk figyelmetekbe, amely - stílszerűen - a How to make an Easter Bunny? (avagy hogy készítsünk húsvéti nyuszit?)címet viseli. Ebben a nem éppen állatvédő játékban az a feladatunk, hogy elfogjunk egy kedves kis nyuszit (például aknával, répacsapdával, vagy kővel), vigyük a csokoládégyárba, ahol meg kell töltenünk nugáttal, vagy csokival (vigyázni kell, mert szétrobbanhat), végül megfelelő kakaós, esetleg fehércsoki borítással tálaljuk. Figyelem! Ez a játék nem tiszteli a nyulakat, megtekintését csak erős idegzetűeknek ajánljuk, mi egyáltalán nem találtuk viccesnek, bár HP egy kicsit mosolygott, de őt már lelőttük.

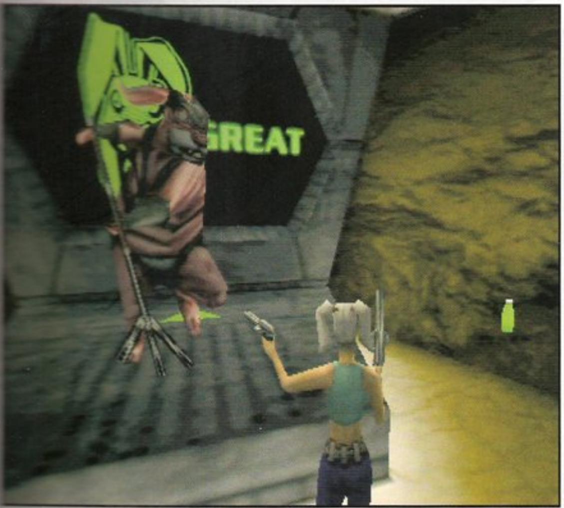
Ha a múlt felé kacsintgatunk, találhatunk egy-két igen kellemes nyuszis játékot is, amelyek még ma is önfeledt szórakozást biztosíthatnak nyúlmániás olvasóinknak, s nem feltétlenül az a céljuk, hogy minél megalázóbb módon vessünk véget a kis kedves állat egyszerű életének, miközben sátáni kacajjal nézzük végig szenvedéseit. Magunk részéről el is határolódunk az ilyen dolgoktól, inkább váltsunk is gyorsan témát, s vessünk egy pillantást a nemrégiben megjelent S.W.I.N.E. című real-time stratégiai játékra, amely világszerte sikert aratott, s külön öröm, hogy magyar fejlesztőcsapatnak köszönhetjük születését. Ebben a különös proggiban a disznók és nyulak seregei pusztítják egymást szakadatlan, a régi jó Red Alert hagyományait feleleveni̇tve, és persze a nyulak a jó fiúk (ez nem is lehetne másképp, hiszen olyan édik!), akik állatfeletti erővel küzdenek a mocskos disznók diktatúrája ellen. Mindenképpen érdemes legalább egyszer belekukkantani ebbe a játéba, nem semmi kreativitás szorult alkotóiba, azt meg kell hagyni.

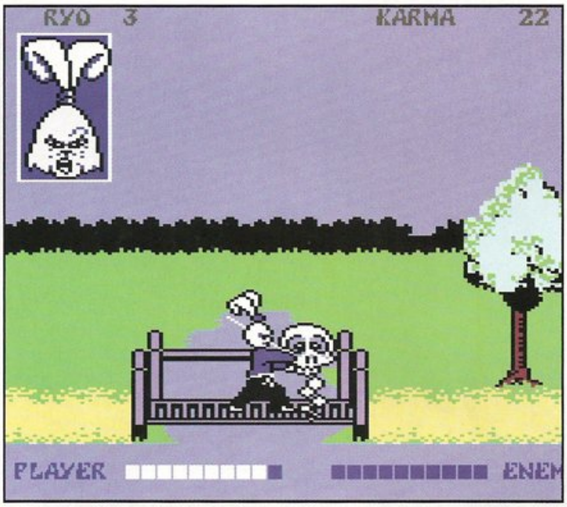












Vannak még olyanok, akik komoly játékokat szentelnek ennek a kis tapsifülesnek, ilyen például a Ripcord Games is, akik 1998-ban a Space Bunnies Must Die című mászkálós-lövöldözős játékkal rukkoltak elő. Kicsit Tomb Raideres íze lett a dolognak, ahol egy Allison Huxter nevű pincérnőt kellett győzelemre segítenünk a gonosz és csúnya űrnyulak inváziója ellen. Ennek később lett folytatása is, ami még felejthetőbb lett, de azért azt meg kell hagyni, ritka jó poén volt akkoriban plazmavetővel gyilkolászni az asztronauta nyulakat, akik carrot-gammal akarták kipusztítani békés világunkat. Persze mi elhatárolódunk az űrnyulak elleni brutalitástól, de van aki nem...

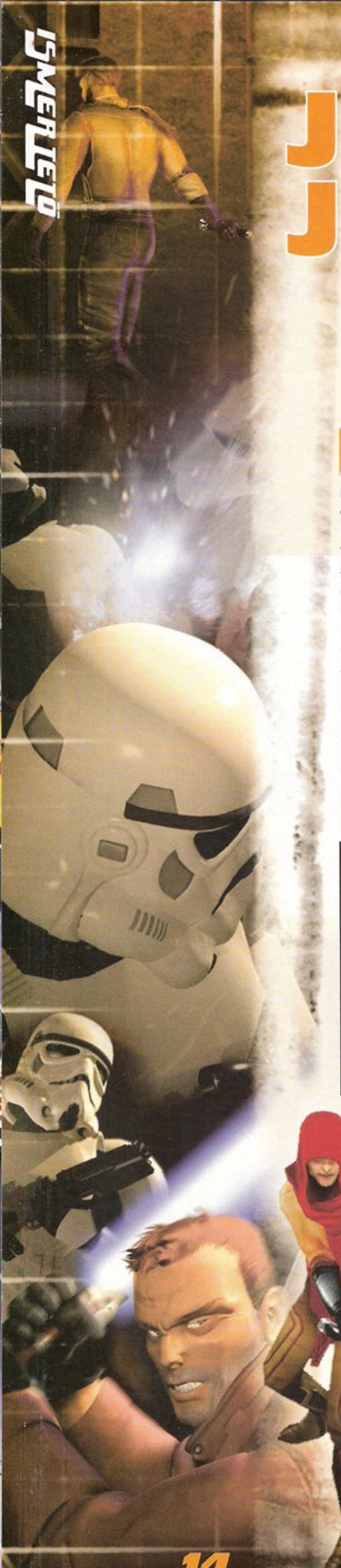
Ha régebben néztétek a FOX Kids tévécsatornát, talán még emlékeztek a Sam and Max című nagyon aranyos rajzfilmsorozatra, amelyben egy kutya és egy nyúl tartott rendet a nagyvárosban, mint kőkemény zsaruk. Belőlük is készült játék ugyanezzel a címmel, amelyet hamarosan felújítanak a Microsoftnál és feltételezhetően X-Boxra jelentetik meg. Ez a program a rajzfilm összes elemét felkarolta és hihetetlenül aranyos Rayman szerű platformjáték született, amelyben a nyúl, mint olyan, komoly és felelősségteljes szerephez jutott. Itt szögeznénk le, hogy mi ennek rendkívül örülünk, hiszen elvünk, hogy a nyulaknak is egyenlő jogokat kell biztosítani a társadalomban, nem pedig ész nélkül gyilkolászni őket, el sem tudjuk képzelni, ki lehet képes ilyesmire. Mindenesetre, ha valakit érdekel Sam and Max világa, bővebbet is megtudhat a http://unofficial.samandmax.net/main.shtml oldalról, amely bár nem hivatalos, de a legjobb mind közül.

Ha pedig már nyúl, akkor legyen kövér! Nem tehetjük meg, hogy ne ejtsünk néhány szót a legnagyobb nyusziról, akinek neve generációkat fertőzött meg, aki mindig csak lazán vette a dolgokat, amolyan „Mi a helyzet, hapsikáim?" alapon. Ő nem más, mint Tapsi Hapsi, korunk legsikeresebb nyula, egy élő legenda, még Roger nyulat is háttérbe szorítja a firkák világában. Így talán nem csoda, hogy a PC-ken is megjelent ez a szőrös istenség, ráadásul nem is akármilyen kivitelben. A Bugs Bunny: Lost in Time mind konzolon, mint PC-n elég nagy sikert futott be, hiszen az eredeti Looney Toons összes szereplője megjelent ebben az összetett platform játékban, ahol Tapsi Hapsi elkeseredetten kereste az utat saját korába, ugyanis egy rozoga időgéppel eltévedt a tér-idő kontinuum zavaros ösvényein. Bár mi annak idején felháborodva levelet írtunk az alkotóknak, melyben tiltakozásunkat fejeztük ki Tapsi Hapsi meghurcolása miatt, hiszen felháborítónak találtuk a nyulak időutaztatását, alig egy évvel később újabb játék jelent meg a piacon. Itt már a tazmán ördög is aktív szereplőként jutott be a castingoláson, ezért a cím Bugs Bunny & Taz: Time Busters lett. Hasonlóan az első részhez, az Infogrames itt is a történelem összes jelentősebb korszakában meghurcoltatta hőseinket, s bár Tazt illetően nem voltak kifogásaink, mert csúnya és büdös a szája, azt továbbra sem értettük, hogy ezt a szerencsétlen nyulat miért kell ilyen szörnyű és brutális dolgoknak kitenni. Hiába hangsúlyoztuk, hogy mi a nyulak békéjéért harcolunk, senki nem hitt nekünk.

Pedig az egész még gyermek-korunkban kezdődött. Amikor anyu és apu mosolygós arccal beállítottak egy fényes tavaszi délután, hónuk alatt egy C-64-est cipelve. Akkor még nem is sejthettük, hogy a nyuszis játékok kultusza már elkezdődött. Pedig talán még ti is emlékeztek az Usagi Jojimbo nevű játékra, amelyben egy nyúl szamuráját kellett irányítanunk, aki elindult a távoli Kelet veszélyes világában, hogy megmentse az elrabolt Panda hercegkisasszonyt. Ez a játék azóta is verhetetlen, kicsit a Double Dragon stílusára hasonlított, de sokkal bonyolultabb játékmenettel. Ugyan a feladatunk itt is az ellen kiirtása volt, de nem ész nélküli joystickrángatás formájában. Usagi ugyanis szamuráj volt, tehát nem kaszabolhatott le mindenkit ész nélkül. Ha így játszottunk vele, hamarosan szégyenkezni kezdett, s szeppukut követett el a piactér közepén. Ezt pedig mi, akik felettébb kedveljük a nyulakat, egyenesen gusztustalannak találtuk, ezért igyekeztünk figyelni arra, hogy mindent jól csináljunk. Először is meghajoltunk az idegeneknek és a parasztoknak is, s ha kellett, átnyújtottuk kardunkat a dühös orrszarvúnak, hogy elkerüljük a felesleges vérontást (már csak azért is, mert szerkesztőségünk az orrszarvúakat is igen kedveli, s egyenesen sírógörcsöt kapunk, ha egy nyuszit és egy orrszarvút látunk verekedni).

Hát ennyit sikerült most összegyűjtenünk nektek ünnepi hangulatban, közben sokat könnyeztünk a nyulak látványától, de úgy hisszük, megérte. Kellemes tavaszi zsibongást, éljenek a nyuszik! Most pedig megyünk pörköltet zabálni!

Big Lebowski



JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST

Az erő legyen veled - suttogtam a programnak első indítása során. Annyi félresikerült, középszerű, vagy éppen egyértelmű bukás után a nálam nagy névnek még mindig van egy sansza a bizonyításra. Amit most meg is tesz. A Jedi Outcast a Star Wars játékok legjobbjai közé tartozik. Mellesleg a hagyományos műfaji korlátok közül is kitörni látszik.

Ahogy közeledik az új mozifilm premiere, egyre több, az SW univerzumában játszódó program lát napvilágot, de már az idejét is elfelejtettem, mikor játszottam egy jót a Han Solo-k, a Tie-fighterek és a Jabba-k világában. Lassan egy évtizede, hogy a Millenium Falcon a hiperűrbe lépett az X-wing vs. Tie-fighter záró képein, és mit hagyott maga után? Erőlködést, próbálkozásokat – de leginkább felejthető alkotásokat, avagy csúfos kudarcokat. A legéletképesebb játékok még a konzol programok összetettségét megütő arcade lövöldözős akciók voltak, de egyesek valami oltári nagy félreértés következtében – vagy végső, kínzó SW-érzés hiányában – még a Galactic Battlegrounds-ra is ráfogták, hogy az egy játékprogram, de csak így magunk között szólva ismerjük el, jobb lenne azt a fiaskót is meg nem történtnek nyilvánítani.

Magyarán voltak kétségeim bőségesen, mialatt a program kúszott felfelé a games könyvtárba, ha ez is bebukik – gondoltam – a Lucasartsnak a játékprogramok terén igen kevés esélye lesz egy következő bizonyításra. A kötelező logók után – melyek közül számunkra most különösen érdekes a Raven cégé, ha nem ismernénk, jegyezzük meg jól! – egy gyors, puritán egyszerűségű menü fogadott, a „szokásos" bevezető mozi elmaradt. No sebaj, kezdjünk neki, ha a jedik istene is úgy akarja.

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban...

Kyle Kataran és nőcije Jan Ors, kikkel már a játék előző részeiben megismerkedhettünk, üldögélnek hajójuk pilótafülkéjében – ami olyan kicsire sikeredett, hogy még egy hamutál se férne el mellettük – mikor alig érthető hívást kapnak: hogy ha már úgyis a közelben tétlenkednek, nem néznének-e le a következő bolygóra tisztázni egy igencsak aktuális kérdést. A kérdés tartalma nagyjából az, hogy „hé ti birodalmiak, mit serénykedtek itt nagy komolyan, amikor már másodjára is szétlőttük a Halálcsillagot?". A zsoldosok nem húzzák az időt, hiszen pénzről és kalamajkáról van szó. Sőt még csak annyira sem lesznek diplomatikusak, hogy feltegyék a kérdést – landolás után csúnya lövöldözés kezdődik. Akarom mondani nagyon is látványos, csak kissé heves. De ez se nekik, se nekünk nem probléma, ugyebár?

Kyle már ténykedett, mint jedi, mondhatnók a szivárvány minden színét bejárta az előző részek lehetőségeit kiaknázva. Nem véletlenül olvashattuk a címekben: Dark Forces... Szóval volt már régen is kardpörgetés, villámszórás, miazmás, de. Történt, hogy a Jedik Völgyében sikerült találkozni egy igazi sötét lovaggal, akit Kyle nagy nehezen átpasszírozott a túlvilágba, de a megpróbáltatásoktól elment a kedve a további jediskedéstől, inkább a Han Solo-féle kalózkodás-csempészkedés-Mos Esley kocsmáiban való üldögélést választotta. Megjegyzem társak terén sokkal jobb az ízlése, mint a xenophóbnak nem mondható Hannak.

Éppen ezért különösen nehezményezi, hogy a tulajdonképpen sikeresnek nevezhető akció végén, amikor is már az Új Köztársaság gépei bombázzák az eldugott birodalmi létesítményt, egy rosszarcú figura lézerkardot himbálva párszor jól beleveri a fejét a padlóba (mármint Kyle-ét), Jant kivégezteti, majd elhúzza a csíkot, mint aki jól végezte dolgát. Pedig nem is végezte jól a dolgát, jobban tette volna, ha Kyle-t ott helyben végleg kivonja a forgalomból, mert főhősünk felhúzza magát. Úgy dönt, megbosszulja kedvese-társa-asszisztense-pilótája halálát. Felkeresi Luke Skywalker gyorstalpaló Jedi-akadémiáját, hogy egy szuperintenzív tanfolyamon visszaszerezze régi tudását – és fénykardját. A Jedi Knight 2: Jedi Outcast ezen a ponton válik érdekessé, mit is beszélek, a jobb kifejezés: lenyűgözővé.



▲ *Ez még nem az Uralkodó, csak rossz helyre léptem*

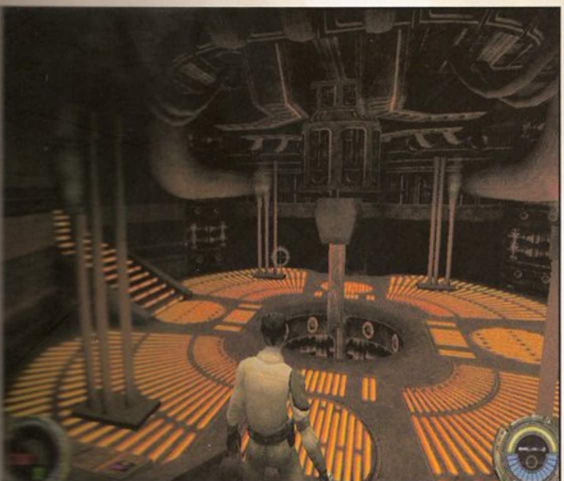
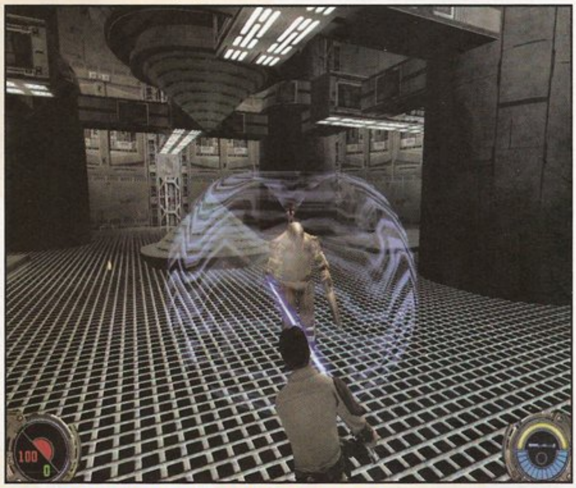


▲ *Elektro boogie a birodalmiakkal*

Az egész több mint a részek összessége

A játék grafikája az első pillanatokban nem fogott meg, de dőreség lenne azt állítani, hogy csúnya. A Raven Software fejlesztői a hivatalos honlapon sokat dicsekednek, hányszor több poligont használtak a karakterek, a fegyverek, a gépek lemodellezésére – mint a Quake 2-ben. Jó, jó de hol van ma már a Quake 2? A Wolfenstein visszatérése, a Medal of Honor után, az Unreal 2 megjelenése előtt? A figurák, a fegyverek és a lövedékek tényleg szépek, de a táj sokszor az „üres" érzését kelti, az egyszerű, kevés szín használatát, a Half-life világ plasztikus utóízét lehet érezni. Azt is rögtön



[illegible] kell tennem, hogy sokszor óriási [illegible] közlekedünk, melyekben [illegible] annyit kell a négy égtáj irányába [illegible], mint felfelé vagy lefelé, [illegible] az átlagosnak mondható [illegible] is kellemesen simán fut. [illegible] csak az első pályákon [illegible] – nem teljesen igaz a hasonlat – [illegible] fogalmat alkothatunk, milyen a [illegible] az első birodalmi bunkerhálózat[illegible]. [illegible] bonyolult plasztacél folyo[illegible], [illegible] és hidak, szisszenő ajtók és [illegible] elektromos berendezé[illegible]. [illegible] beforduló birodalmi roham[illegible], akik elől menekülve egy [illegible] futottam – pont úgy, mint Han Solo a Halálcsillag folyosóin. [illegible] vörös lézerek, füst és szikrák, [illegible] fehérpáncélos katonák, [illegible] kiáltozó birodalmi tiszt náci[illegible] egyenruhájában, ez viszont már [illegible], mintha a filmben lennénk. A [illegible] aranyos, szórakoztató a látvány – [illegible] idáig egy közönséges FPS, [illegible] nem is „hűha" fajtából. Lép[illegible], majdhogynem egy teljesen [illegible].

[illegible] akadémiájának épületében [illegible] (miközben a mesterhez [illegible] meghallgatásért) irigykedve [illegible] különböző szobákban. [illegible] tonnányi köveket próbálnak [illegible] akaraterővel megmozdítani, a [illegible] a magányos tanonc gyakor[illegible] próbálkozik. Ha sikerül [illegible] egyet, tegye azt úgy, hogy a

Dark Forces 3: Jedi Knight 2: Jedi Outcast?



Ha visszalapozunk az időben néhány évet, bizony-bizony felbukkannak a program ősei. A szigorú családfakutatók szerint a fenti cím lenne megfelelő a jelenlegi játékhoz. Miért is? Egy hónap híján éppen hét éve jelent meg a Dark Forces FPS, ami azokban a Doom uralta időkben igencsak nagy visszhangot keltett. Martin szerint a játékkal megérkezett a trónkövetelő. A hetven megás produktum „grafikailag abszolút profi, egy Vesa kártyával és 8 megás memóriával még a lassabb gépeken is nagyon jól fut". Olyan elképesztő újításokat hozott a játékvilágba, mint az ugrálás, guggolás, araszolás, nem beszélve a fel- és letekintgetésről... Összességében sokkal érzékletesebb és kifinomultabb játékélményt kaptunk, mintha csakugyan egy igazi Star Wars filmben lennénk. Be jó is volt. '97 őszén felsüvítenek az első fénykardok: megjelenik a Dark Forces 2: Jedi Knight. Az előbb még fanatikusan rajongó Martin jóval visszafogottabb, de csalódottságának így is számtalanszor hangot ad. A program még az elvakultak számára is bizonyíték: a Lucasarts leszállópályára került, de azt senki nem gondolta volna akkoriban, hogy a következő, igazán jó, mindenki által elismert SW progira még öt teljes évet kell várni. De egy kicsit előre szaladtam. A Dark Forces 2: Jedi Knight egyetlen pozitívuma a hangok terén jelentkezett. Az első és szinte mindent eldöntő probléma a hatalmas gépigény volt. De az akkori gépeket felturbózva sem bizonyított a játék – talán csak élesebben lehetett látni a szörnyűségesre sikeredett figurákat. További kedvetlenítő elemként jelentkezett az igénytelenre sikeredett harc és a továbbjutást nehezítő elképesztően (és erőltetetten) cseles pályák.

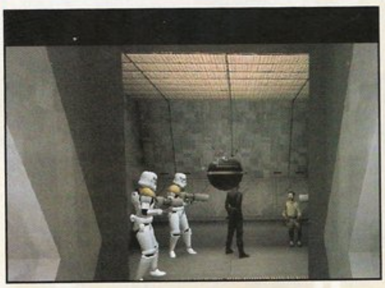


Fél évvel később a Jedi Knight: Mysteries of the Sith küldetéslemezzel próbálják javítani a fiaskót, viszonylag kevés sikerrel, annak ellenére, hogy számos újítás jelenik meg a játékban. Viszont itt már teljesen hanyagolják a sötét erők reklámozását, és tovább bonyolítják az amúgy is nehézkes pályákat. V.Z. sok olyan tanácsot ad a játékosoknak, ami ma már megmosolyogtató, egyik kedvencem: „...az automatikus célzás az ajtókra és a kapcsolókra nem vonatkozik, tehát ha valamit pontosan akarunk becélozni, akkor az egeret használjuk!" A Jedi Knight tipikus példája a jó ötletekkel, de elviselhetetlen külsőségekkel és nehézkes játszhatósággal megáldott game-knak. Nem baj, fátylat rá.

Ha nagyon akarjuk, ezeket is használhatjuk



Bryar Pistol: Kyle alapfegyvere. Első képessége szerint nagyon pontos, de keveset sebez, másik lehetősége a töltetek halmozása és egyszeri kisütése. Szerény véleményem szerint, ha lehet, ne nagyon használjuk.
E-11 Blaster Rifle: talán a Star Wars alap lőfegyvere, köszönhetően a birodalmi körökben elterjedt használatának. Külsejével és vörös lövedékeivel használatának az első perceiben nagy örömöt szerzett, tulajdonságainak kitapasztalása után annál több bosszúságot. Hagyományos módban egy-egy lézernyalábot ereszt meg. Itt hívom fel a figyelmet, hogy ezzel a fegyverrel soha a büdös életben nem fogunk kétszer ugyanoda lőni. Szórása még nagyobbá válik, ha a sorozatlövő funkciót alkalmazzuk.
Bowcaster: valami ilyesmije volt Csubakkának is. Ez a nyílpuskára emlékeztető szerkezet ideig-óráig kiszolgálja igényeinket, de ha megszerezzük a mesterlövészpuskát, hamar a süllyesztőbe kerül. Mindenesetre közepesen erős sebzése, pontossága és kellemes tűzgyorsasága nem egy szorult helyzetben segíti ki az ifjú titánokat. Alattomos módban a lövedékek pattannak párat a falakon, ha netán el szeretnénk kerülni a szemtől-szembeni harcot.
Tenloss Disruptor Rifle: ami nem más, mint az oly jól ismert mesterlövészpuska, ami még egy jól képzett jedinek is elékél néhanapján. Alapesetben viszonylag gyorsan, de gyenge lézereket köpköd. Amiért közkedvelt az alvilágban, az a rászerelt zoomolható távcső, segítségével a nagy távolságokra lévő ellenfeleket is könnyedén bemérhetjük. Célzás után elég a töltet erejét növelni (igaz ez sokkal több energiába kerül, mint egy szimpla lövés), hogy örökre kiégessük ellenfelünket az SW univerzumából.
Heavy Reapeter with Concussion Launcher: A birodalmiak kedvelt tömegoszlatója első körben apró, nagy sebességű energiakartácsokkal szórja tele a vidéket, melyek a jó öreg shot-gunhoz hasonlóan csak közelről hatásosak, igaz itt a tüzelés folyamatos. Másodlagosan egy nagy erejű kék pacát köp maga elé, ami fellobbanva kiváló likvidáló.
Golan Arms FC-1: meg nem nevezett források szerint elsődlegesen használt lövedékei nagyban hasonlítanak mind megjelenésükben, mind hatásukba az úgynevezett „szöglövőhöz", vagy Flack-cannonhoz. Extra lehetősége két izzó gömb kilövése, melyek előszeretettel pattognak be ajtókon, ablakokon, hogy bizonyos idő elteltével, netán ellenségnek csapódás alkalmával kifejtsék romboló hatásukat. Nagy tűzgyorsasága és sebzése miatt használata ajánlott, de vigyázva, mert a gömbök akár a fegyver használója felé is pattoghatnak.
Destructive Electro-Magnetic Pulse 2 Gun: a hangzatos név mögött egy igen kellemes fegyver rejtőzik. Nagysebességű elektromos lövedékei kiválóan alkalmasak droidok, felderítők és más elektromos berendezések hatástalanításához. A fegyver igazi ereje a másodlagos tüzelési fajtában mutatkozik meg, ami egy koncentrált energiagömb. Erejét fokozni lehet, csak vigyázzunk hogy ilyenkor a lehető legtávolabb legyünk a becsapódási helytől, melyet hosszútávra elektromos hidraként tekergő energianyalábok bérelnek ki.
Merr-Sonn PLX-2M Portable Messile System: ez a rakétavető a messze hírhedt Arakyd 3T3 töltényekkel felszerelt pusztító hatású fegyver. Tűzgyorsasága és rombolóereje révén még a páncélozott lépegetők ellen is hatásosan bevethető, nem is beszélve a célkövető módról. A célponton tartva alternatív tüzelési módban a lövedék „okossá" válik, magyarán az áldozat bújhat bárhová, csak szerencséje segítheti túl az elkövetkező viszontagságokon, ha egy ilyen a nyomába ered.
Thermal Detonator: amitől még Jabba is berezelt. Bár nem kellett volna, ahogy a játékbéli képességeit számba vesszük. Ez egy egyszerű gránát, viszonylag kis sebzéssel még kisebb területen. Használata csak kritikus esetekben ajánlott.
Det Pack: a robbanótöltet távirányítással aktiválható, tehát előre kiszemelt helyszínen elhelyezendő, akár több is belőle. Máskülönben zárt ajtók feltörésére is kiválóan alkalmas.
Laser Trip Mine: aktiválása után lézernyalábot feszít a legközelebbi szemben lévő felületre. A detonáció bekövetkezhet, ha szétrobbantják, vagy ha valami megszakítja a lézerét. Padló helyet ezért célszerű falakra, ízlés szerinti magasságokban felszerelni, de a robbanásának rádiusza erősen korlátozott, tehát jó, ha az áldozat a bomba mellett halad el. Ajánlott célterület: közvetlenül az ajtó mögött, vagy szűk lépcsőfordulóban.
Lightsaber: pssssst-vummm-vammm... Zene a fülnek! Egy jedi igazi társa, minden más csak másodlagos és kiegészítő. Az átlagember számára használata veszélyesebb önmagára nézve, mint ellenségeire, de az erő birtokosai igazi művészekké válnak használatában. Szinte minden ismert anyagot átvág, a lézerek visszapattannak pengéjéről. A jedi eldobva úgy irányítja, ahogyan akarja, majd az röptének végén újra a markában végzi.



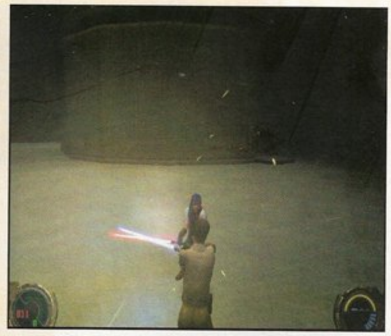
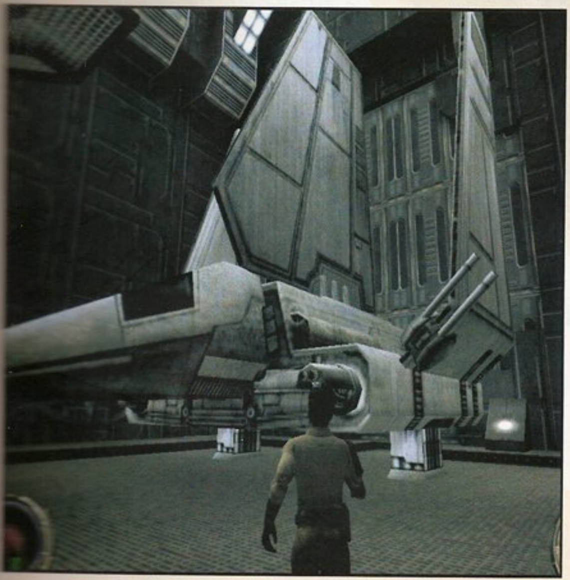
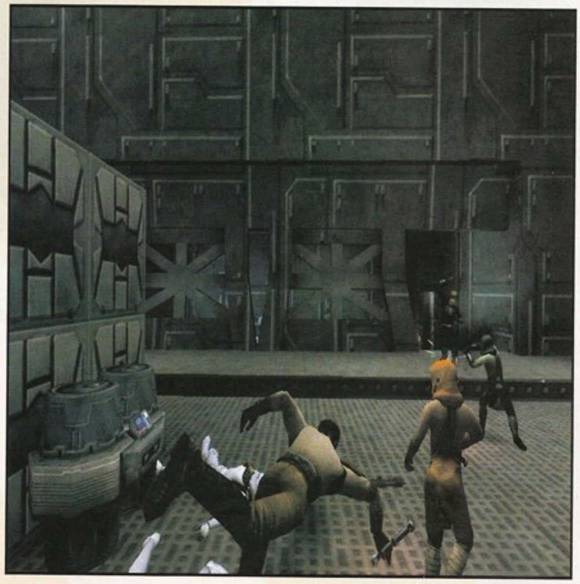










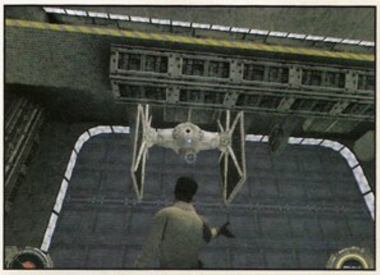
Jedi - erők

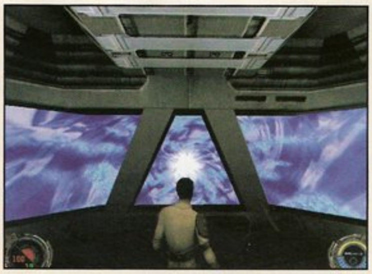
Force Pull: a „magunkhoz rántás" különösen hasznos képesség, melynek három fokozata látványosan eltér egymástól. Szóló játékban a hármas fokozat birtokában már nagyszámú ellenséges katonát parancsolhatunk egyszerre a lábunk elé, akik több mint valószínű, többé nem is állnak fel. Tárgyak esetében pedig felejtsük el a régi beidegződéseket. Ne induljunk el értük felvenni, jönnek ők maguktól...
Force Grip: a használható erők közül a legalattvalóbb. Segítségével torkon ragadhatjuk az ellenfelet, még az sem számít, ha van pár méter közöttünk. Az igazán nagy hatalmú jedik akár meg is rázhatják a fogva tartottat, falhoz csaphatják, mint unatkozó rosszcsontok a pirostojást. Az erő birtokosai ellen kevésbé működik.
Force Lighting: az uralkodó alkalmazásában már megismerhettük. Nem csak az ellenség(ek) életerejét, de erőpontjait is csökkenti, de nekünk is sokba kerül. Inkább látványosság, mint hatásos fegyver, bár a sorok íróját éppen az előbb végeztek ki egy párbajban ezzel a képességgel. (Na jó, lehet hogy nem s olyan gyenge ez a villám.)
Force Push: az ellenünk törekvőket, legyen az élő vagy tárgy, sok méteres távolságba lökhetjük. Az ellenfelek általában elesnek, és mire feltápászkodnak mi már a nyakukon vagyunk. Vagy akár a következő ellenfél után nézhetünk, ha előbb hanyagul a fekvőnek dobjuk a lézerszablyát...
Mind Tricks: „Nem ezek azok a droidok, amit keresnek!" Az ellenfél meghülyítése a cél, ami inkább a szóló játékban hasznos, sőt egyes esetekben a továbbjutás egyetlen lehetősége. Pár másodpercre elkábul, vagy csak motyog magában az áldozat, netán megnyom egy számunkra másképpen elérhetetlen gombot. A leghatalmasabb jedik harc közben egy-egy ellenfelet a maguk oldalára állíthatnak rövid időre, ami sokszor bőven elég.
Force Jump: Ahogy növekszik a jedi ezen képessége, úgy képes egyre hatalmasabbakat ugrani. A végső stádiumban már-már lebegéshez hasonlítható, ahogy roppant távolságokat leküzdve száll a magasban használója, alant pedig az irigységtől sárgán pislognak a „rakétát maguk alá lövők", de a legenda szerint a Soul Reaver főhőse, Raziel is egy jediharcos csodálása közben veszítette el alsó állkapcsát.
Force Heal: az öngyógyítás hatékonysága látványosan növekszik a képesség fejlődése során, legmagasabb szinten már lihegni sem kell megállni, hogy sebeink beforrjanak. Többjátékos mód esetén nem csak önmagunk számára lehetséges, de társaink is élvezhetők gyógyerőnket. Sőt egy véletlen mellényúlás esetén még ellenségeink is.
Force Speed: elképesztő. A tér megváltozik, a hangok mélyebbek lesznek, a jedi körül vibrál a levegő – az ellenfelek még csak azt sem tudják, hol van. Az egyszerű harcosok sokszor felénk se tudnak fordulni sőt, kiáltani sincs idejük, a harc véget ér – az órák újra normális sebességgel ketyegnek, a fénykard pengéje visszahúzódik, az áldozatok felfogják, hogy néhány létfontosságú tartozékuk hiányzik és illendő összeesni.

fénykardjáról visszapattanó lövedékekkel végez vele, netán egy szépen ívelt mozdulattal eltalálja, egy kapcsolót aktiválva újat szólít maga ellen.

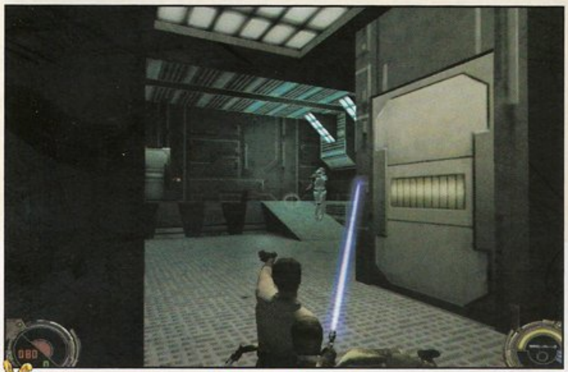
Végül a harmadik, legnagyobb teremben két fickó áll egymással szemben egy üvegezett magaslaton. Kíváncsian megálltam itt egy pillanatra, hogy biztos rejtekemből figyeljem, mi készülődik. Pár másodpercig nem történt semmi, aztán hirtelen ez egyik felugrott a levegőbe – nézem milyen hatalmasat, majd két méterre van már a földtől, de még mindig emelkedik, fénycsövát hajít a másik felé... Az vár majdnem addig, hogy eltalálja a pörgő lézerkard, de az utolsó ezred-másodperben ő is felvillantja pengéjét és bal felé hárítja a kardot. Az, mit sem törődve a gravitációval nem esik le a földre, hanem a hatalmas ugrásából visszaérkező fickó markában landol, aki már sújt is az alatta várakozó ellenfelére... Leesett az állam. Ami egyre ritkábban történik meg mostanában, a játékdömping néha kimeríti az ingereket, de ez sokkolt.

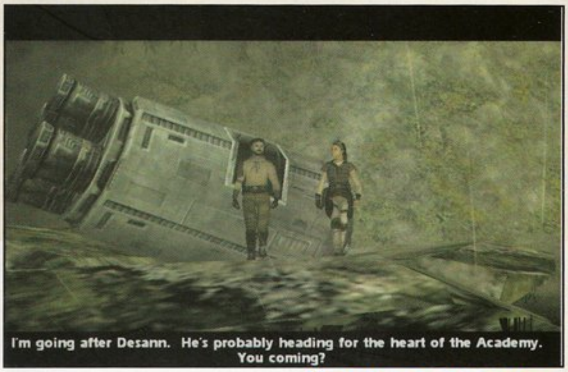
Azt láttam a képernyőn, amit a Jedi visszatér végén. Úgy gyönyörködtem a két gyakorló jedi látványában, mint az uralkodó Luke és az apja küzdelmében. Soha, ismétlem, soha nem ismétlődtek a jelenetek, a küzdő felek mintha











A Nyuszi beszól

Én egész egyszerűen képtelen vagyok megérteni, hogy mi a csilletologató búbánatnak kell megint egy újabb bőrt lehúzni a semmiről! A jedi lovagokat mindenki bírja, de ezek az erőltetett sztorik már senkit sem izgatnak fel különösebben, pláne, hogy igen nehéz időben elhelyezni a Jedi Outcast debil sztoriját Lucas eposzában. Az se nagyon dob fel, hogy a Quake III engine-jét vette át ez az anyaszomorító Raven Software, mert idő szűkében inkább összevásárolgatják a megoldásokat, ahelyett, hogy végre valami egyedit tennének le az asztalra. Ugyanez volt a baj annak idején a Lucas Arts cuccaival is, még egy gyakorlott nyúl is megirigyelné ezt a szaporulatot, de hát a minőséget inkább ne taglaljuk, bele is unt a fiatalság. Szóval megint csak lazán lengetjük a fénykardot, ahelyett, hogy inkább valami újon törnénk kis fejünket... hát kösz, inkább nem kérek ebből!

Van, aki már látta a második részt?

Egy amerikai újságíró, Harry Knowles azt állítja, hogy látta a Star Wars Episode Two: Attack of the Clones című filmet. Március tizenhetedikén megjelent cikkében hosszasan ír a filmről, számos olyan jelenetet taglalva, melyek nem láthatóak az eddig megjelent négy előzetesben. Elmondása szerint - minden közelebbi információt elhallgatva - egy „belső" ember, akire George Lucas sohasem gyanakodna, VHS videokazettán kicsempészett egy majdnem teljesen kész - a végső vágások előtti verziót - tartalmazó kópiát és azt egy szállodai szobában levetítette neki. Knowlesnek összességében jó véleménye van a filmről, különösen a végétől volt elragadtatva, de nem félt kihangsúlyozni egy-egy az összképen sokat rontó momentumot sem. Leginkább az ellenszenves ifjú Anakin nem tetszett neki, akinek ábrázata nem egy IQ-bajnokot sejtet, a későbbi Darth Vader csak szánalomra méltó „előzménye". Ezzel szemben az Amidala hercegnővel közös - a végső csata előtti - romantikus jelent mégis meghatóra sikeredett, mellőzve az amerikai filmekre oly jellemző csöpögős mázt. Ugyanilyen meglepő Boba Fett és apja, Jango Fett bemutatása. A sci-fi műfajban unikumnak számító érzelmi húrokat megpendítő jelenteken keresztül bontakozik ki a két fejvadász kapcsolatának ábrázolása, a mester-apa büszkesége a jedik ellen „esélyel" küzdő tanítvány-utód iránt.
Nagy kedvence a szakállas Ben Kenobi, alakítója Ewan McGregor színészi képességei messze kimagaslanak a többiekéhez képest. A cikk hosszú és részletes, sorra elemzi a szereplőket, hosszasan taglalja hogy számára is meglepően jó sikerült az a harc, amikor Yoda megmutatja mit is jelent igazi jedinek lenni, és szinte hanyatt esett a végső összecsapás látványosságaitól. Hogy ebben mennyi a vakítás, azt még nagyjából egy hónapig nem fogjuk tudni, de akit az egész írás érdekel, itt elolvashatja:
http://www.aintitcoolnews.com/display.cgi?id=11796

éltek volna, szikráztak az egymásnak csapódó kardok, repültek a figurák a levegőben, használták a legkülönbözőbb erőket – sőt ha a helyzet nagyon is agresszívan alakult, egy háttérben meghúzódó harmadik alak, a „mester" közbelépett és még látványosabb technikák alkalmazásával kiszabadított a szorult helyzetben lévőt. Kényelmesen elhelyezkedtem, és percekig gyönyörködtem a látványban. Mohó gondolat kezdett fogalmazódni fejemben: ha ez csak gyakorlás, milyen egy igazi küzdelem, milyen az, amelyikben az én karakterem is részt vesz majd?

Persze a lehetőséget ki kell érdemelni. A kardomat csak úgy kaphatom vissza, ha egy ősi, romos templom romjain átverekedve magamat megszerzem a kardomat – és vele együtt a használatához szükséges technikákat. Ha a játék eddig egy FPS-re hasonlított, akkor a következő részben megtudhatjuk, hogyan is nézne ki a Tomb Raider 2002-ben! Először is kibúvunk a belső nézetből és figuránkat „követő", harmadik szemszögből látjuk, mely az ügyességi részek megoldásához sokszor elengedhetetlen, de persze nem kötelező. A romos labirintus burjánzó vegetációjával Lara kisasszony legszebb kalandjainak állomásaira emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy egyre-másra kerül irányításunk alá a természetfölötti erő használatának képessége. Összehangolt alkalmazásuk eredményeként a történet e szakaszának végén a mi kezünkben is felszisszen a fénykard, aminek pár perces használata után az ember örömkönnyekben tör ki! Igen ez pont olyan, mint amilyennek elképzeltem: gyönyörű és halálos – szinte érezni a sistergő ózon szagát, az egyméteres fénycsóvában megbúvó végtelen energiákat!

Kinyitom és becsukom – zene füleimnek

A fejlesztők érdeme ki is merül abban, hogy a játékban előforduló összes hanghatást a filmekből vették át. Ez a szolgai másolás itt, ebben az esetben elegendő a maximálisan pozitív elbíráláshoz. A szisszenő ajtók, a kézifegyverek lövedékeinek hangja, az ionágyúk robaja, a légkörben elsüvítő vadászok nagyszerűek, de mindez másodlagos két egymásnak csapódó lézerkard hangeffektjeihez képest, ahogy a pengébe zárt színtiszta energia sikolt – attól eláll a lélegzet.

A muzsikák is természetesen John Williams munkái, ahogy füleltem, leginkább a negyedik (vagyis legelső) epizód tételei – a kantinban a jazz, a bunkerekben, amikor a Halálcsillag fedélzetén menekülnek a filmbéli hősök, de a játék legvégén a főellenséggel küzdve a Jedi visszatér legfelemelőbb taktusai szólnak, az a rész amikor az uralkodó előtt kell helytállnia Luke-nak. Mennyei!

Szinte tökéletes

Ennyi bevezetés után gondolom kiderült, hogy beleszerettem a játékba jedivé válásom pillanatában, pedig ez még nagyon a kezdet. A küldetések során erőnk folyamatosan növekedni fog, egyre hatalmasabbakat ugrunk, a tárgyakat egyre távolabbról tudjuk befolyásolni, hogy az emberekre gyakorolt hatásokról ne is beszéljek. A „hagyományos" fegyverek inkább háttérbe szorulnak, az egyre erősödő jedinek feleslegessé válnak. Talán a mesterlövészpuska a nagyon távoli ellenfelek ellen, vagy az igazán nagy rombolóerejű fegyverzet a harci robotok és a lépegetők ellen jól jöhetnek. Oh igen, lesz szerencsénk kétlábú lépegetőkhöz is, hogy milyen formában? Természete-



Most talán mégiscsak jól jönne egy kevés gumibogyó varázsital

...ellenük, de talán annyit elárulhatok, akad olyan, aminek mintha nyitva lenne ...ajtaja...

A játék messze legélvezetesebb részei közé tartozik a lépten-nyomon felbukkanó ellenséges tanoncok, rebornok elleni harc, akik még nem teljesen ...zett sötét jedik, hiszen akkor talán esélyünk sem lenne ellenük (bár eggyel meg kell küzdenünk a végén). Hogy a hangulatot tovább fokozzam, a Ravenes srácok mindent bevetettek, ami biztos nyerő lehet, plágium ide, plágium oda, ha a fentebb leírtak nem lettek volna elegek egy hihetetlenül látványos játékhoz, mindennek tetejébe megfűszerezték egy kevés mártixos látványvilággal is. Nem csak saját halálunkkor, de egy-egy jól kivitelezett kardcsapásnál is lassítós-körbefordulós képekben gyönyörködhetünk, ...csak megemlítem a hatalmas ugrásokat, falakon szaladgálást, vagy az ...lassítást.

Jedi jedi hátán

...szélessávú Internet-elérés áldásait kihasználva roppantmód élveztem a többjátékos mód lehetőségeit. Úgy ahogy másik tizenöt őrült alak, akik mind kivont lézerkardokkal hadonásznak egymás felé. A játék még nagyon friss, ezért még nem nagyon volt lehetőség kipróbálni a csapatjátékok különböző formáit, inkább a mindenki-mindeni ellen hasít jelen pillanatban, melyben vagy mindenki jedi és kardot használ, vagy pedig a kardon és az erőkön kívül az összes többi fegyver felvehető a pályákon. A másik favorizált játéktípus a párbaj, mely szabályai szerint egy „katlanban" csak két ellenfél harcol, míg a többiek várnak a sorukra. A győztes odalent felgyógyul és várja következő áldozatát...

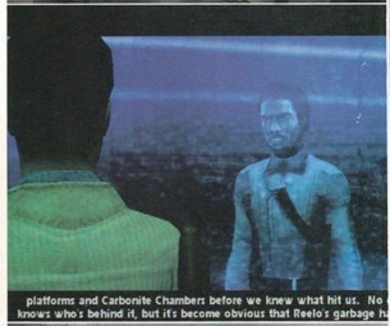
Sajnos még kevés pálya, és még kevesebb „bőr" használható, azok is mind a szóló játékból átvettek, de ezek bővítése csak idő kérdése. Amint az is, hogy ki lehet-e fejleszteni hatásos kardtechnikákat, vagy a jelenlegi „ugrálunk-lökődünk-néha egymásra csapunk" stílus marad, mert ez így, ebben a formában csak ideig óráig köti le a játékosokat – mindenesetre most még nagyon szórakoztató.

Az erő (és a lézerkardod) legyen veled!

A Jedi Knight 2: Jedi Outcast kihagyhatatlan, legalább a harcok megtekintéséig. Akinek pedig nem tetszik az elején, próbálja kihúzni a kard megszerzéséig. Mindenesetre érdekes rajongótábor alakulhat ki a játék körül, hiszen mind az FPS, mind a külső nézetes játékok tulajdonságait vegyíti, ami eddig ismereteim szerint az akciójátékok színterén még nem volt, legalábbis ilyen jól sikerült formában. Aki pedig elakadna, az ne bánkódjon (ugyanis a játék hihetetlenül nehéz, jómagam sokszor az őrület határán bolyongtam, mire megtaláltam a továbbvezető utat, de a kellemetlen élményeket azonnal feledteti egy jó kis harc), mindig van megoldás, még ha egy kicsit hülye helyeken is van elrejtve a tovább vezető út! (Ha valaki mégis reménytelennek érzi a helyzetét, próbálkozzon az újság honlapjának fórum rovatában, ha tudok, segítek.)

Balage



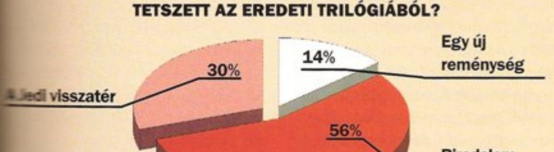






Vélemények a világhálóról

NEKED MELYIK STAR WARS RÉSZ TETSZETT AZ EREDETI TRILÓGIÁBÓL?



Forrás: 576.hu

www.lukasarts.com

Lukas Arts / Raven Software
PII 566, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - jediharc! - külső és belső nézet vegyítése - megvan az igazi SW hangulata

✗ - nagyon bonyolult pályák - sok billentyű használata szükséges

92



GLOBAL OPERATIONS

Tudni akarod milyen érzés egy kommandós bőrébe bújni, amikor igazán meleg a helyzet? Azt hiszed te jobb lennél? Tévedsz!

Csak a csapatodban bízhatsz. Ha az első golyó elsüvít a füled mellett, ott már nincsenek elvek, erkölcs, vagy politika. Csak a túlélési ösztön. Idegenek a távolban, ugyanazért küzdenek, amiért te. Az életükért. Nem a hazaszeretet, a szabadság, vagy a hit vezeti őket, hanem a szükség. Mert ilyen a háború. Nincsenek hősök, csak gyilkosok és áldozatok, olyan torz és beteges módon összefolyva, mintha az élet csupán groteszk előjátéka lenne a halálnak.

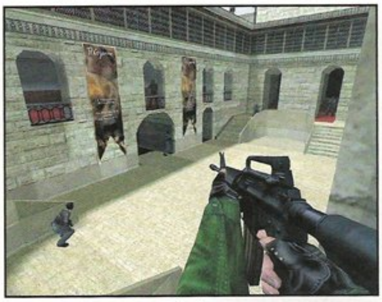
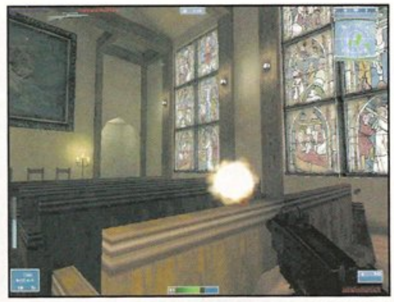
Ha valaki látta a Sivatagi cápák, vagy a Sólyom végveszélyben című remek filmeket, az tudhatja, mit jelent, amit bevezetésként lekörmöltem. Ha esetleg egy volt légiós, vagy kommandós olvasná az 576 KByte hasábjait (nagy megtiszteltetés lenne számunkra), ő talán még jobban tudja, mit jelent, amit bevezetésként írtam. Valahol a városi ember is képet kaphat erről, hiszen a játékvilág szinte havi rendszerességgel gondoskodik olyan játékokról, ahol a háború és a harc érzését tapasztalhatjuk meg amolyan virtuális torztükörben, főleg, ha az FPS-ek táján nézünk körbe. Idén is már aratott a Return to Castle Wolfeinstein, a Medal of Honor: Allied Assault, vagy a C&C: Renegade, de ezek nem igazán azok a játékok, ahol egy küldetés – s mivel bármely produkció kihívását vizsgálnám, nyugodtan nevezhetném mészárlásnak – komolyabb gondolkodást, vagy csapatmunkát igényelne. Namármost! Olyan világot élünk, ahol már nem annyira divat a tömeges halál, és bizonyos országok nem veszik jó néven, ha gyakran kell a katonák hozzátartozóinak összehajtott zászlót küldeni, elvégre ez macerás és drága dolog, mindamellett, hogy szomorú is persze. Szóval – két világháború és rengeteg nemzetközi konfliktus nem éppen rózsás tapasztalata fényében – rájöttek a vezetők arra, hogy nem kell sok katona a győzelemhez, csak a technika és a képzettség legyen megfelelő. Így hát ma már a háborút gépek, kommandósok, rangerek, na és persze fanatikus terroristák vívják. Hát erről van szó a Global Operations esetében is, amely nemrégiben érkezett meg a boltokba és szerény, békeszerető szerkesztőségünk csöndes falai közé.

Célkeresztben!

Ha nagy elődöt keresnénk, akkor feltétlenül a S.W.A.T., vagy a Counter Strike nevet bátorkodnék megemlíteni, már csak azért, mert a három játékban közös, hogy két csapat kergeti egymást hatalmas fegyverarzenál segítségével: a rendfenntartók és a terroristák. Vagy a diktátorok és a lázadók – mindez csak attól függ, hogy éppen melyik oldalon állunk. A Counter Strike esetében tipikus ranger és kommandós küldetésekről volt szó idegen célpontok ellen, míg a S.W.A.T. sorozat olyan helyzeteket dolgozott fel, amikor a városokban üti fel busa fejét a terrorizmus, vagy egy drogbáró hétvégi kúriáját kell kipucolnia az elitegységnek. Mindkét játék ütött a maga nemében, főleg a multiplayer lehetőségeket tekintve. A Global Operations – amelyet csak úgy celebrálnék, mint az Electronic Arts és a Crave Entertainment közös babája, azt hiszem ez már önmagában adu ász – nem sokat kavart a dolgokon, üde szájízzel mixelte a két játék jó tulajdonságait, kicsit még hozzáadott a többi FPS ötletességéből, kovácsolt egy elképesztően jó játékmenetet és menürendszert, majd megjelent. Hát kérem, így kell ezt csinálni! Már a bevezető képsorok is arról árulkodnak, hogy nem fogunk unatkozni – bár láttunk már hasonlóan lehengerlő intrót a Medal of Honor esetében -, pergős és nagyon látványos filmecske korbácsolja fel a hangulatot ezerrel, szinte az ember már menne is a seregbe, hogy gépágyúval szaggassa szét mások siheder testét, mert az annyira jó lehet! Mindezek után persze megfelelő vérszomjjal kezdünk hozzá a játékhoz, amely nem kevés töltögetés és nyavalygás után végre el is indul gépünkön. És itt jön a lényeg! Egész egyszerűen nem lehet elmenni szó nélkül emellett a csodálatosan felépített menürendszer mellett. Azon kívül, hogy még az alsógatyánk belső szegletének elvarrását is beállíthatjuk, ez a menü tökéletesen átlátható, még a magamfajta tehetségtelen és félvak gyogyós is azonnal megérti, hogy mi merre hány méter. A grafikai opciók segítenek, hogy még egy alacsonyabb teljesítményű gépen is élvezhessük a vérengzést, a játékoskészítőben számtalan lehetőségünk van egyéni beállításokat eszközölni, de még azt is megválogathatjuk, hogy melyik küldetésben, milyen országban, melyik oldalon induljunk harcba csapatunkkal. Egész egyszerűen ez a legjobban felépített menü, amit eddig ebben a stílusban volt szerencsém megpillantani, s bár lehet, hogy egy FPS esetében az ilyen dolgok nem mérvadóak, szerintem elengedhetetlen kellékei annak, hogy a játékos barátkozni tudjon az újdonság varázsával. Szóval, ha minden megvan, akkor irány a harc és felzeng a recsegő rádióban barátságos parancsnokunk borízű hangja: „Go, go, go!".

Az elitalakulat

A Global Operations kommandója a hagyományos rend alapján épül fel, magyarán adott egy rohamosztagos, egy mesterlövész, egy felcser, egy koordinátor, egy robbantási szakértő, valamint egy neheztüzér – bármelyik oldalon. Mindegyikük kiképzését saját magunk vállalhatjuk be tutorial módban, ha esetleg nem lennénk tisztában a ma megszokott lövöldözős játékok általános irányításával, vagy félünk azonnal belecsapni a lecsóba. Ezt a procedúrát jómagam vagányan kispóroltam, aztán amikor először kaptam az ólmot az arcomba, bizony elgondolkoztam azon, hogy érdemes egy kis időt a gyakorlópályán tölteni, mielőtt vásárra vinnénk a bőrünket. Idővel persze a játékmenet is világossá vált, főleg amikor igazán átéreztem az árnyaltságát és tökéletességét. Itt nem csak az a lényeg, ami a hagyományos FPS-ek multiplayer módjában már megszokott, hogy két csapat kergeti egymást a labirintusban, mindenkinek fontos és kézzelfogható szerepe van, magyarán csak az egész



csapat viheti győzelemre a küldetést. Ha ebben a játékban a single player módot választjuk is, ugyanúgy szükségünk lesz csapattársainkra, akiket a gép elég jó MI-vel áldott meg, s bár az ellenfelek sem kisegítősök, ha okosan koordináljuk a csapatmunkát, legyőzhetjük az összes akadályt mely utunkat állja. Persze az igazi mulatságot itt is a többjátékos opció biztosítja, ami gyakorlatilag azonos a hagyományos küldetések rendjével, de sokkal izgalmasabb, hogy – gyakorlatilag – más hús-vér emberektől függ a siker. A játékmenetet nagyban meghatározza az, hogy a küldetés előtt ki kell választanunk azt a karaktert a csapatból, akit irányítani szeretnénk. Akárkit is szemelünk ki, a fegyvereket és a tartozékokat ehhez mérten vásárolhatjuk, elsődleges és másodlagos funkcióban is. Ez azt jelenti, hogy például egy mesterlövész elsősorban profi távcsöves puskákat vehet a pénzéért (amely összeg később a megölt ellenfelek számától függ), de válogathat még pisztolyok, gépfegyverek, robbanótöltetek közül is, annak fényében, hogy a küldetés mit kíván meg. Ugyanis ha hiányzik a robbantási szakértőt, lehet, hogy nincs idő kivárni az utánpótlást, esetleg a mesterlövésznek vagy a felcsernek kell felrobbantani a hidat, vagy akármit. Ez kicsit hasonlít a S.W.A.T. koncepciójához, ahol ha meghal valaki, azonnal egy még élő játékos bőrébe bújhatunk, és amíg egyetlen mozgásképes ember is leledzik a kommandóban, a küldetés gyakorlatilag sikerre vihető. Itt is ilyesmi a helyzet, de itt rendszeresen érkezik az utánpótlás, addig csak a pozíciót kell tartani. Ugyanakkor van még egy nagyon érdekes újítás a játékmenetben, amit leginkább a Return to Castle Wolfeinsteinhez tudnék hasonlítani. Ha ott pusztulunk a csatatéren, nem kell azonnal lehúzni a rolót, ugyanis egész egyszerűen feltámadunk a startpontnál, újra megvásárolhatjuk a fegyvereket (bár ezek elég drágák, tehát sejthető, hogy első utunk előző holttestünkhöz vezetnek majd, hogy begyűjtsük elhagyott cuccainkat), majd irány a veszélyzóna. Ezt újra és újra megismételhetjük, egészen addig, amíg a küldetést valaki meg nem nyeri. Ami pedig a küldetéseket illeti, hát nem mondhatnám, hogy világklasszis ötletparádé szállta meg az alkotókat. Csak a szokásos: robbantsuk fel, védjük meg, semlegesítsünk, satöbbi, satöbbi. Igazából ez nem zavaró, mert maga az akció a lényeg, nem a cél, de hát azért jól esne már látni valami komolyabb erőfeszítést is a kreativitás terén, ha ez nem túl nagy kérés. Ugyanakkor a helyszínek gyönyörűek és változatosan – méltóképp a Global Operations elnevezéshez, valóban beutazzuk az egész világot, a Balkántól kezdve Mexikón keresztül egész Afrikáig. Köd, hó, eső, dögmeleg, mindenből jut egy kicsi, még szerencse, hogy mindezt csak virtuálisan kell elviselni, a klimatizált szobában a gép előtt fekve ez pedig nem is olyan nagy tortúra (már ha a gombok nyomkodása és az egér mozgatása nem túl megerőltető feladat – szerintem az).

A csapat

A Global Operations kommandójának lényege, hogy mindenki fontos szereppel bír, karaktere kihagyhatatlan a játékból. Nézzük is meg, ki mire hivatott ezekben az emberpróbáló küzdelmekben!



Commando: az ő feladata a terep teljes megtisztítása, és a közelharc, ha olyan a szitu. Közepes fegyverekkel, viszonylag gyorsan mozog, de az egyik legjobban „kelendő" célpont is sajnos. ◀



▶ **Heavy Gunner:** az igazi nehézfiú, vállán a kétméteres gépágyúval. Ritkán mosolyog, inkább csak meghúzza a ravaszt, azt hiszem feladata nem kérdéses. Ha fedezni kell a támadási illetve menekülési útvonalat, a nehéztüzér vidáman irtja ki a horizont összes lélegző lényét.



Sniper: feladata szintén a fedezettűz biztosítása, illetve az ellenséges mesterlövészek semlegesítése az adott térségben. Zárt és szűk helyeken sajnos hamar elvérzik. ◀



▶ **Demolition Expert:** mivel gyakran kapunk olyan feladatokat, hogy épületeket, járműveket, vagy egyéb objektumokat tegyünk a földdel egyenlővé, a robbantási szakértő nélkülözhetetlen a jó munkához. Plasztik és időzített C4-es, aztán mehet a tűzijáték.



Reconnaissance: gyakorlatilag a Recon feladata a támadási műveletek levezénylése, ha vele vagyunk, akkor bizony lesz sok munkánk, mert minden terepen neki kell irányítani a kommandó mozgását az ellenséges erők feltérképezése mellett. Nem egy hálás karakter, az biztos. ◀



▶ **Medic:** a legkeresettebb célpont. Nála ritkán van fegyver, és az egész harc ideje alatt rohangál a sebesültek között, mint a mérgezett egér. Nagyon nehéz szerep, ha őt választjuk, gyakorlatilag másokat kell gyógyítanunk, miközben az ellenséges erők minket vesznek célba. Hát, ilyen a felcserek élete...

Fegyverbe!

Ha valaki érdeklődik a hi-tech fegyverek iránt, bizony elégedett lesz a Global Operations felhozatalával. Egyszerűen képtelenek voltunk az összes fegyvert kipróbálni és leírni, mert minden karakter más és más kínálatból válogathat, rengeteg extra és bővítési lehetőség adott a játék folyamán, így meg lehet állapítani, hogy a G.O. sokkal többet nyújt, mint bármely más FPS az öldöklési lehetőségek tekintetében. Alapjában véve a következő csoportokat különböztethettünk meg:

Pisztolyok: itt olyan ma is divatos kézifegyverek választhatóak, amelyeket előszeretettel használnak az amerikai hadseregben, illetve kommandókban is. Csak hogy néhányat említsek: Colt Anaconda, Glock 18, IMI Desert Eagle, Para P-14, Sig-Sauer, HK USP45-ös, valamint a jó öreg Beretta.

Géppuskák: a kommandósok elengedhetetlen fegyverneme, bár elég hangos és feltűnő, azért még mindig az egyik leghatásosabb eszköz. A valósághoz ragaszkodva, az G.O. felhozatala: AK 47-es, HK G36-os, SIG 550 automata, FN FAL, Olympic Arms M4-es.

Puskák: vagyis a jó öreg shotgun, a pusztító tűzerővel. Itt is van parádés repertoár: Benelli M1, SPAS15 (nagyon durva katonai fegyver), Remington 870, USAS12 forgótárral. Hát ezzel nem lesz sok bajunk, az biztos.

Neheztüzér fegyverek: minden kommandóban van egy neheztüzér, aki golyószóróval a vállán rohangál, és esetenként egy kisebb tömeget is semlegesít, ha a helyzet úgy kívánja. Vele érdemes barátkozni, mert olyan fegyvereket kaphat, mint például HK 21E, Stoner 96, M249 SAW, M240G, vagy a könnyített verzióban IMI Micro Uzi, HK UMP 45-ös, FN P90-es vagy egy Beretta 12s távcsővel és éjszakai látóval.

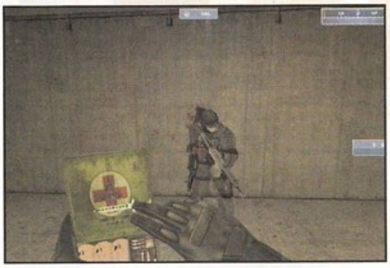
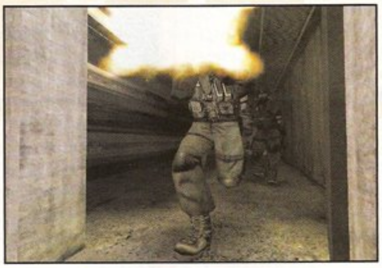
Mesterlövész puskák: azt hiszem itt nem is kell különösebb kommentár, hiszen kedvenc fegyvernemünk tárháza következik: Dragunov SVD, Remington 710, HK PSG1, AW50 és ennek még három speciális változata. Mert ölni csak stílusosan érdemes!

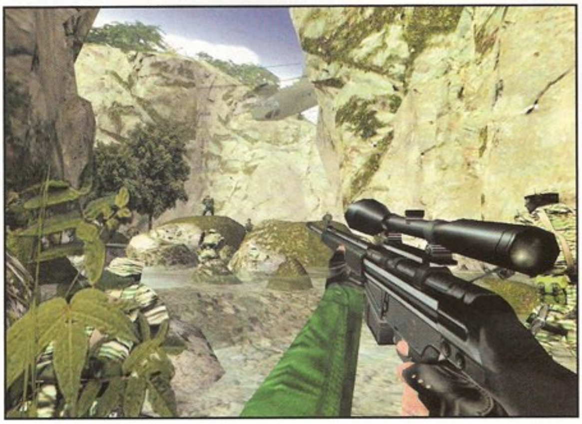
Extrák: itt gyakorlatilag minden belefér, ha van elég pénzünk: gránátvető, C4-es, infratávcső, gáz- és egyéb gránátok, páncél, időzített bomba, kés, gázmaszk, amit csak elbír a hős kommandós. A legjobb, hogy ezekre a küldetések során mind szükségünk lesz, a választott karakter szerepétől függően persze. Hát akkor, kérem szépen, lehet gyilkolászni!

Összegezve: a Global Operations első benyomása igen impozáns, de hát sajnos szakmánk egyik átka, hogy be kell néznünk a látványos összkép mögé is, ahol azért megbújnak kisebb-nagyobb hibák, és mi erről – bár néha rendkívül szomorú szívvel – szót kell, hogy ejtsünk.

Minek nevezzelek?

Először is komoly kérdés, hogy a Global Operations mennyire nevezhető FPS-nek, illetve stratégiai játéknak. Az biztos, hogy nem nézhetünk úgy a programra, mint egy olcsó Quake klónra, ahol kulcsot kell keresni, és cafatokra bombázni minden mozgó célpontot. Ha valaki ilyen agresszíven indul neki a dolgoknak, bizony hamarabb kap egy kedves ki töltényt a szeme közé dísznek, mint hinné. Van egy kis Commandos mellékíze a dolognak, de mivel a többi szereplő ténykedését nem befolyásolhatjuk (kivéve az alapvető rádiós utasításokkal, amelyek már a S.W.A.T. esetében is igen áldásos kiegészítőnek bizonyultak a játékmenetet tekintve), semmiképpen nem mondhatjuk, hogy stratégiai érzés csusszant volna bele a levesbe. Vigyáznunk kell a bőrünkre, s gyakran társaink élete is sokban függ lépéseiktől, de hát a lényeg mégis csak az, hogy az nyer, aki még lélegzik, miután az utolsó lövés is eldördült. Ezen nem is érdemes tovább rágódni. Azon már sokkal inkább, hogy miért is sikerült ilyen baromi nehézre a játék. Hasonlóan a C&C: Renegade esetében felmerült gondokhoz, itt is az a probléma, hogy a szép grafika és a közepes gépigény keveredése azt az eredményt hozza, ami néha a legidegesítőbb tud lenni. A Global Operations elég realisztikus játék (mindent egybevetve), de sajnos a mozgás itt is nagyon bénára sikeresett. A futás inkább csak jótékony siklás, az irányítás nehézkes, nem lehet érezni a különbséget a roham és a kúszás között. A fegyverek kezelése pedig túl sok bajt okoz. Először is ott a gubanc, hogy egy gépágyúval is fél tárat kell beleereszteni az ellenfélbe, hogy végre kegyeskedjen létsíkot váltani, és még a jól irányzott fejlövés után is vígan szaladgálnak a terroristák, míg esetünkben elég néhány golyó, hogy elsötétüljön a világ. A célkereszt is olyan furcsán mozog, mintha turmixgépre kapcsolt kommandóst irányítanánk, célzáskor pedig a kis piros kereszt képtelen megfelelően fókuszálni. A legrosszabb a távcsöves puska használata, amely egyrészt iszonyúan félrehord, másrészt, ha a messzelátót aktiváljuk, akkor a katona már nem tud mozogni, így könnyen lukasztható célponttá válik a mindig pontosan és gyorsan tüzelő terroristák számára. A feltámadás persze könnyíti helyzetünket, de néha rendkívül idegesítő, hogy mire az indulási ponttól a frontra gyalogolunk, már a csapat többi tagja is vérbe fagyva fekszik a földön, és mire ők újra odaérnek, már ismét bennünket sújt a halál kegyetlen pallosa. Ez így megy egészen addig, amíg el nem veszítjük a küldetést, mindezt úgy, hogy közben szinte sosem találkoztunk élő csapattársunkkal. Végül zárójelben azért egy kis dicséretet is odabiggyesztenék (na nem mintha eddig nem ajnároztam volna az

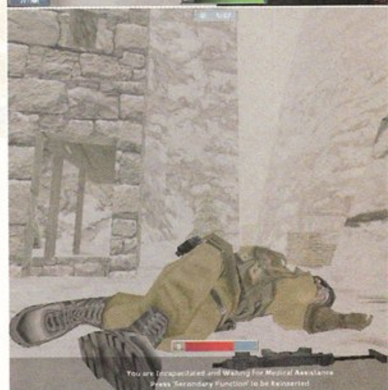










…be a cuccot): rendkívül dicsére… hogy a játékban nincs powerup és egészségcsomag, kizárólag a felcserre …hatunk, ha éppen életben van. …gatívum: a felcserre előszeretettel …nak – ki tudja miért?! …következő gond a grafika terén mutat…k meg. Bár a menükben szinte …den olyan árnyék és fényeffektet …csolhatunk, amelyek lelassíta… a grafikai motor sebességét (ha …pen nem rendelkezünk megfelelő …művel), de így egész egyszerűen …unyul a játék, kifejezetten élvezhe…ten lesz. Gyorsnak gyors, de valami …y középút azért jobb lett volna. …ugyan hozzá kell tenni, hogy egy …ermett 3D-s kártyával hihetetlenül …szép effekteket láthatunk (fény, …eső, robbanások, gőzök és gázok), …sajnos ehhez komoly hardware szük…tetik, akinek meg erre nem telik, …ont csak a legjobbról marad le. …dolok itt például arra, hogy esetleg …gázgránát robban a közelünkben, …kor a kép elhomályosul, a kontúrok …mosódnak – na ez például minimalizált beállítások esetében inkább hasonlít monitorhibához, semmint kidolgozott részletességre. Jó, persze én nem várok csodát, de akkor minek olyan beállítást belerakni a játékba, ami menthetetlenül csúnya? Mindegy. A hangok esetében már nem érheti szó a ház elejét, ugyanis ott kezdődik a dolog, hogy a küldetések alatt nincs aláfestő zene. Ilyennel ritkán találkoztam eddig, de tetszett. Van viszont sok rádióüzenet, fegyverropogás, szélsüvítés, madárcsicsergés és minden, amitől jobban beleélhetjük magunkat az adrenalinpumpáló ámokfutásba. Ezen még dobnak az olyan extrák is, mint például amikor egy gránát robban a közelünkben, s mi légnyomást kapunk, a hang elmegy, csak zúgás és tompa zörejek recsegnek a hangszóróban – félelmetes! Csupán az zavaró kicsit, hogy élő beszéd nem hangzik el soha. Ezt úgy értem, hogy például a MoH esetében nagyon hangulatosak voltak az ordibáló nácik, meg saját társaink laza beszólásai, itt sajnos be kell érnünk a szűkszavú parancsokkal a recsegő rádión. Ez is több a semminél, de sajnos nagyban visszaveti azt a realisztikus érzést, amire egyébként ez a játék véleményem szerint törekszik.

Mission Accomplished

Egyet nagyon fontos tisztáznunk, mielőtt véget érne ez a felemás hangulatú cikkecske. A Global Operations fergetegesen jó játék, még akkor is, ha akad benne egy-két zavaró hiba, amiket az imént részletesen taglaltunk is. Ennek ellenére szinte kötelező a program beszerzése, de legalább kipróbálása, mert kihagyhatatlan élmény azoknak, akik kedvelik az olyan FPS-eket, melyek nem elsősorban a „na fogok egy RPG-t, azt beköszönök az űrlényeknek, vazze" típusú életérzést sugározzák. Ami pedig minket illet, továbbra is maradunk békeszerető emberek, de néha azért jó dolog egy kis háború, csak a miheztartás végett. A végén pedig felállunk, kezet fogunk, majd elmegyünk sörözni, hogy elfelejtsük azt a sok vért és borzalmat, amit a képernyőn láttunk.

HP

Vélemények a világhálóról

SZERINTED LETASZÍTJA VALAHA IS VALAMI A CS-T A TRÓNRÓL?



Forrás: 576.hu



3DO
PIII 500, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ -rengeteg mód és fegyver
- iszonyatosan kiépített játékmenet és menürendszer

✗ - csak apróságok, de azokért kár

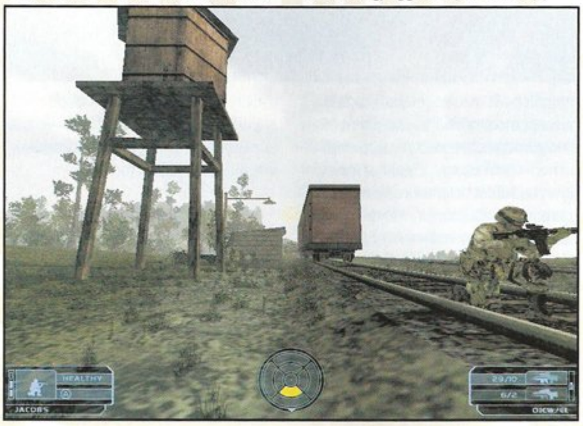
90



GHOST RECON DESERT SIEGE

Kedvenc szellemkatonáink ismét itt vannak, hogy megtanítsák kesztyűbe dudálni a gonosz terroristák vérszomjas és kegyetlen hordáit.

Általában amikor a fejlesztő cégek kiadnak egy küldetéslemezt, a cél nem más, mint annak a szerencsétlen rókának az újbóli megnyúzása a gyors profit reményében. Ekkorra kifogy a lelkesedés na meg az ihlet a programozókból, és a kreatív csoport is csak a fejlesztési stádiumokból visszamaradt anyagot tologatja két brainstorming közben. Ritkán, de előfordul azonban, hogy képesek összehozni egy-egy olyan folytatást, amely méltó az eredeti, nagysikerű játékhoz. Szerencsénkre a Ghost Recon Desert Siege ez utóbbi kategóriába tartozik. Az alapkoncepción keveset változtattak, az elit kommandósosztag felépítése és irányítása ugyanaz maradt, mint az előző részben, csupán a „csomagolást" cserélték le. A korábbi kelet-európai hadszíntér helyett most Kelet-Afrikában, konkrétabban Eritreában és Etiópiában onthatjuk a terroristák vérét. A felszerelés, az egységek és a fegyverek sem változtak, csupán a körítés. Bár a végeláthatatlan bozótos sivatag egy idő után már kissé unalmas tud lenni, a pergő akció képes feledtetni ezt az apróságot. Ghost egységünk parancsnokaként a „szokásos" terroristaelhárító akciókban kell részt vennünk. Munkásokat menekíteni, SAM radarokat megsemmisíteni, olajfinomítókat elfoglalni. A faktorok, amik igazán élvezetessé teszik a Ghost Recon Desert Siege-t, azok a kis kényelmi funkciók, amelyek az elődből kimaradtak. Például, ha akció közben fűbe találtunk harapni, az elővigyázatosan elmentett állásunkat csak akkor tölthettük vissza, ha szépen kivándoroltunk a főmenübe, majd onnan kezdtük elölről az egész macerát. Hálistennek ezen változtattak, s most egy gyorsmenüből választhatjuk ki a nekünk megfelelő opciót. Fejlesztették a program mesterséges intelligenciáját is, ami ennek köszönhetően sokkal taktikusabban harcol és keseríti meg az életünket. Például sokkal életszerűbben használja a fedezékeket, illetve az üzközet kezdetekor szétszórja az egységeit, így azokat sokkal nehezebb levadászni, mint az előd „agyaggalambjait". Üdítő (?) változás az is, hogy a terroristák végre használják a gránátjaikat, amelyeket szívfájdítóan pontosan képesek célba juttatni – hiába no, a sok sivatagi kiképzésnek megvan az eredménye.



Tölts meg egy puskát és fogd rá a haverodra

Újabb dicséretre méltó része a Ghost Recon Desert Siege-nek a többjátékos opció. Többféle játékmód közül választhatunk, ezek egyike a behatolás. Ilyenkor az egyik csapat adja az őrséget valamely objektum körül, a másik pedig megpróbál lábujjhegyen settenkedve beosonni. Ha legalább egy behatoló egységnek sikerül eljutnia az úgynevezett Központi Zónába és ott öt másodpercet el tud tölteni, akkor az a csapat nyert. A másik lehetőség a területfoglalás. A csapatok szabadon harcolnak a terepen, céljuk, hogy bizonyos stratégiai fontosságú területeket vonjanak ellenőrzésük alá. A sikeres hódítás után pontokat kapnak, egészen addig, amíg az adott régiót megszállva tudják tartani. Az előre meghatározott időlimit lejárta után az az osztag győz, amelyiknek több pontja van. A különböző csapatokat színkódjuk különbözteti meg a másiktól, így mindenki tudja kit kell hátbalőni – az igazi barátság próbái ezek >:). A játék közbeni üzeneteket is színkódolták, hogy ne legyen kavarodás a dologból, hogy most akkor ki is szidta kinek a jó édes anyját.

Mindent egybevetve a Ghost Recon Desert Siege című küldetéslemeze megéri a beruházást, hiszen az eredeti játék áránál jóval alacsonyabb összegért jó pár újabb feszültséggel és izgalommal teli estét ajándékozhat magának a játékos, és végeláthatatlan csatározásokban vehet részt szűkebb baráti körével egyetemben. Kritikaként még annyit fűznék a lemezhez, hogy a zenéket kicsit jobban is megkomponálhatták volna, például a mozikban nemrég bemutatott Ridley Scott film, a Black Hawk Down zeneszerzői segítségével. Aki szeretne ízelítőt kapni abból, hogy mire is számíthat a Desert Siege villámháborúi alatt, feltétlenül nézze meg a Szomáliában játszódó háborús filmet. A fejlesztőknek pedig üzenjük: még sok ilyet szeretnénk látni. Mármint játékot.

Dawe

www.ubisoft.com

Ubi Soft
PII 450, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - jó hangulat
- szép grafika

✗ - kicsit unalmas a sok sivatag
- a hangeffektek jók, de a zenei aláfestés lehetne jobb...

80



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Újrafényezett rókabőr. Így lehetne két szóban összefoglalni a véleményt a Heroes of Might and Magic sorozat új tagjáról. Mivel azonban kultjátékról beszélünk, kicsit bővebben is kifejtjük álláspontunkat.

Megérkezett az idei év egyik legnagyobb favoritja, a várva várt Heroes of Might and Magic negyedik része. Mi is izgalommal vetettük magunkat a tesztelés gyönyöreibe, hogy vajon minden idők egyik legélvezetesebb fantasy-stratégia játékának folytatása vajon milyen újdonságokat tartogat. Sajnos meglehetősen rövid idő után azt kellett tapasztalnunk, hogy az általános trend nem igazán óhajt megváltozni. Ha valami egyszer sikeres lesz, arra kíméletlenül ráteszik viszkető mancsukat a pénzéhes üzletemberek. Sajnos a HOMM negyedik része is áldozatául esett prosperáló fogyasztói társadalmunknak. A Heroes 3 után azért voltunk különösen izgatottak – még a műfajban kevésbé járatos kollégák is –, mert kíváncsiak voltunk – az előd igényes kidolgozottságára emlékezve – hogy a jót miként lehet még jobbá varázsolni. A csalódás pedig éppen itt ért bennünket. A kor követelményeihez – és a hardvergyártó lobbi által lebegtetett vaskos dollárkötegekhez - igazodva természetesen fejlődött a grafika, az utolsó porszem is izometrikus háromdében csillog a sivatagos pályarészek aranyló homokjában, a nekromanta torony baljósan vörös derengése pedig tűélesen csillan meg a körülötte keringő denevérek szárnyán – természetesen csak akkor, ha a Stanford egyetem teljes grafikai kapacitását kenterbe verő számítógép áll rendelkezésünkre. Azonban a 3DO kreatív munkatársai nem erőltették meg magukat túlzottan a „trónkövetelő" megalkotásakor, sajnos a mérleg nem a pozitív oldal felé billent. Természetesen maga a játék élvezetes, hiszen elődje is az volt, tehát akik most találkoznak először a HOMM sorozattal, egy meglepően szórakoztató, érdekes és felettébb szép programmal szembesülnek, a kőkemény rajongók azonban egy kissé fanyalgó „Ennyit tud?"-dal fogják lerendezni a katartikus játékélményt.

Plasztikai sebészet 3DO módra

Az előbbi csoport kedvéért dióhéjban összefoglalva a játék lényege, a széles világban általunk választott hőseinkkel - mágusokkal, harcosokkal és a fantasy univerzumok további szereplőivel- barangolva felfedezni a kontinenseket, varázs- és egyéb tárgyakat megszerezni, városállamokat alapítani, leigázni és fenntartani, mindenek felett pedig egy hatalmas kirakójáték darabkáit összeszedni. A városokban külön kis Sim City-ként építkezhetünk, fejleszthetjük az épületeket, amelyek azután értékes ember- illetve tudásanyag forrásává válnak, legyen szó akár temetőről, ahonnan csontvázhadseregünk újabb tagjait toborozhatjuk, vagy alkimista laboratóriumról, ahol újabb és újabb varázslatokat sajátíthatunk el. Lelkiismeretes hódítóként természetesen a különböző területek bányáit, erdeit is uralmunk alá kell hajtanunk, hogy a nyersanyag-utánpótlás zavartalan legyen. Kalandozásaink során rendre ocsmány szörnyekbe, illetve hozzánk hasonló intenciókkal megáldott ellenfelekbe botlunk, akiket bizony a csatatéren kell „vérrel és vassal" jobb belátásra térítenünk. A játék kidolgozottságára jellemző, hogy olyan faktorok is befolyásolják az effajta találkozók kimenetelét, mint a jószerencse, avagy harcosaink morálja. Ezek a jellemzők mind megvoltak az előző részben is, itt annyi változtatás történt, hogy amennyiben dicsőséges hadúrként járva a világot portyázó szabadcsapatokkal találkozunk, esélyünk van rá, hogy felesküsznek zászlónkra és beállnak seregeink rettenthetetlen soraiba, illetve megtámadják szánalmas kis cserkészosztagunkat, abban az esetben, ha fölényben érzik magukat. Újdonság számba megy az úgynevezett „Fog of War" megoldás, amelynek köszönhetően nem mindenható istenként szemléljük a már meghódított területeket, hanem csupán azt a részt látjuk, ahol éppen tartózkodunk, minden egyéb régió a (megszépítő/megnyugtató) messzeség homályába burkolózik. Amikor egy-egy új környékre érkezünk, például a buja zöld erdők világából a fojtó kénköves





zarokkal „kedveskedő” baljós vidékre, megváltozik a zene, amely minden esetben a környék adottságaihoz passzol. A szivárványos, vízesésekkel és virágos tisztásokkal tűzdelt táj lágy hárfamuzsikája után például igen ütős a pokolbéli területen hallható túlvilági kórus baljós éneke. Sajnos rövid idő után rájön az ember, hogy a zenék is meglehetősen hamar ismétlődnek, de ha elég gyorsan mozgunk, ez az aprócska hiba nem olyan feltűnő.

Döcögős kezdet

A nyájas olvasók kedvéért – na meg az esetleges kritikák elkerülése végett – fellebbentenénk a fátylat a Heroes of Might & Magic 4-el való első találkozásunk körülményeiről. Egy játék 50-80%-os kiismeréséhez minimum kettő de legalább három napra van szüksége az embernek. Ennyi idő alatt lehet viszonylag többé-kevésbé elsajátítani az adott játék kezelését, felfedezni a menük nyújtotta lehetőségeket és nem utolsósorban testközeli játékélményeket szerezni. Ezért a programot még a megjelenés előtt, a magyar terjesztő főhadiszállásán láthattuk először, méghozzá a demó verziót. Az első dolog, hogy a játék meg akart felelni a bemutatójátékra éhes emberkék elvárásainak, ezért minden, ismétlem minden felszerelési tárgy, varázstárgy, lény, épület, satöbbi elérhető volt számunkra. Így azonban nem lehetett felmérni, hogy az elődökhöz képest mekkora kihívást jelent például egy új szörnykommandó kiállításához szükséges nyersanyagok előállítása, illetve, hogy mennyi esélyünk van kezdő kalandozóként egy hordányi bandita ellen. Na meg persze elveszett a felfedezés öröme is, hiszen a teljes térképet láthattuk, így tulajdonképpen felesleges volt izzadó tenyérrel barangolni, kincsek és a kirakó darabjai után kutatva. A demo változat célkitűzése sem volt teljesíthetetlen, egészen pontosan három hidrát kellett átküldenünk a másvilágra, ez pedig köszönhetően ördögökből és titánokból álló hadseregünknek - ha az emlékezetem nem csal – talán a második körben sikerült. A másik hátulütő az volt, hogy a demo változat világa meglehetősen kicsinynek bizonyult. Az már csak hab volt a tortán, hogy a demó verzió leginkább a játékbeli jégdémonokra emlékeztetett, ugyanis meglehetősen gyakran fagyott. Szerencsére aztán elérkezett a játék magyarországi premierje, és teljes mellszélességgel vethettük bele magunkat a tesztelésbe... A demó verzió megismerése pedig legalább arra elegendő volt, hogy megismerhessük a főbb grafikai és játéktechnikai újdonságokat. Szerencsére a stabilitási problémákat addigra kiküszöbölték a játékból.

Harcosnak áll a világ

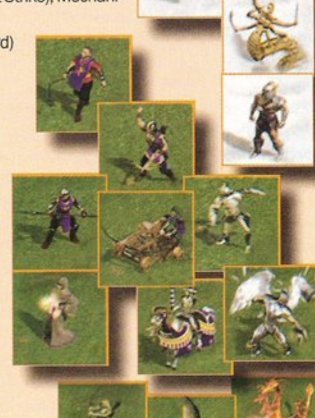
A mindent eldöntő csatákat egy négyzethálóval fedett terepen vívják a seregek, ahol különféle tereptárgyak akadályozzák, vagy éppen segítik a harcosokat. Minden csatázó egység nyolc irány egyikébe – speciális lények esetében akár két-három felé is – támadhat, illetve mozoghat a terep adottságaitól függően. A harctéren kívül a kontinensen kalandozva a már fent említett bányákon túl több mint háromszáz fajta tereptárgy található, amelyekkel interakcióba lehet lépni. Bár a kurzor egyértelműen mutatja, hogy melyek is ezek az objektumok, a designerek nem tették teljesen átláthatóvá, a dolgokat a játékosok számára, akik néha már-már kétségbeesetten próbálnak egy csupán dekorációs célt szolgáló épületbe bejutni. Ettől a térkép kicsit zsúfolttá válik, ugyanis az épületeken, bányákon, kunyhókon és tornyokon túl értékes és kevésbé értékes tárgyakat, illetve kincseket is felfedezhet az egyszeri kalandor. Bizonyos helyeken küldetéseket kaphatunk, amelyek sikeres teljesítése után különböző földi és szellemi javakkal leszünk gazdagabbak. Természetesen mint jó fantasy játékban, a hőseink itt is szintet tudnak lépni, ilyenkor fejlődnek, erősödnek és új varázslatokat – illetve a már meglévő varázslatok továbbfejlesztett változatait – is tanulhatnak. A világban vándorolva harci és mágikus akadémiákba is botlunk, ahol stratégiai tudásunkat, esetleg gazdasági és harci ismereteinket, na meg persze mágiánkat pallérozhatjuk egyre magasabb szintre. Egyszerre akár nyolc egységgel is mozoghatunk, minden egység egy teljes hadsereget takar. A Heroes 4-ben lehet azonban olyan sereget is létrehozni, amelynek élén nem egy a félistenné válás felé jó úton haladó hős áll, hanem csupán pár tucat gyalogos katonából és egyéb szedett-vedett társaságból álló hadtestei. Ezek a csapatok főleg alacsonyabb költségvetéssel operáló játékosok esetén kerülnek bevetésre. A városokba betérve lehetőségünk van azok további fejlesztésére, illetve harcosok toborzására is. Minden uralmunk alá hajtott települést három szintű kastéllyal és városházával, öt (plusz kettő a szárnyak miatt) szintű varázslócéhhel, két féle alapszintű – három további szintre fejleszthető - „lénygyárral”, illetve számos egyéb védelmi és kényelmi építménnyel tehetünk „otthonosabbá”. Bizonyos megkötéseket azonban figyelembe

Lények végeérhetetlen armadája

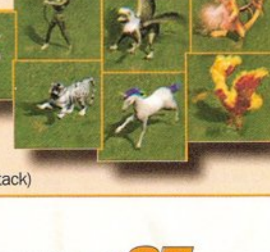




Az újravakolt játékban az alábbi típusú városokkal találkozhat a kalandor:
Akadémia (Academy), a rend és fegyelem szentélye, ahol mágia és a technika ötvözésével félelmetes harcosok és harci szerkezetek készülnek.
Az Akadémiákból vételezhető egységek és azok képességei:
Törp harcosok (Dwarfs): 50%-os mágiaellenállás (Magic Resistance)
Félszerzetek (Halfling): Íjászat (Arrows), Giant Slayer
Mágusok (Magi): Távoli harc (Shoots), varázslás (Spellcaster)
Arany gólem (Gold Golem): 75% mágiaellenállás (Magic resistance), Mechanikus szerkezet (Mechanical)
Dzsinn (Genie): Repülés (Flying), varázslás (Spellcaster)
A mítoszokból ismert Naga (Naga): Az ellenfél nem tud visszatámadni (No Retaliation)
Sárkány gólem (Dragon Golem): Első ütés (First Strike), illetve az ellenfél ilyen képességének semlegesítése (Negate First Strike), Mechanikus szerkezet (Mechanical)
Titán: Nem érvényesülnek a roham negatív módosítói (No Melee Penalty), védelem a Káosz varázslatai ellen (Chaos Ward)



Menedék
A Menedék (Haven) az élet bölcsője, ahol a tisztaság és az erény uralkodik.
A Menedékek lényei:
Fegyvernökök (Squire): Kábítás (Stunning)
Számszeríjász (Crossbowman): Távoli harc (Shoots), nagy távolságokra is hatékony (Long Range)
Lándzsás (Pikeman): Hosszú fegyver (Long Weapon), első ütés semlegesítése (Negate First Strike)
Katapult (Ballsta): Nagy távolságokra lő (Long Range Shooter), nem akadályozzák a különféle tereptárgyak (No Obstacle Penalty), Mechanikus szerkezet (Mechanical)
Keresztes lovag (Crusader): Kétszer támad (Double Attack), védelem a Halál varázslatai ellen (Death Ward)
Szerzetes (Monk): Az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation)
Bajnok (Champion): Első ütés (First Strike), rohamozás (Charging)




Vadaskert
A Vadaskertek (Preserve) természet buja paradicsomai, ahol a Földanya kincsei és egyben félelmetes fegyverei rejtőznek.
A Vadaskertekből kinyerhető lények:
Tündér (Sprite): Repül (Flying), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation)
Farkas (Wolf): Kétszer támad (Two Attacks)
Elf (Elf): Kétszer lő (Shoots 2x), első ütés (First Strike)
Fehér Tigris (White Tiger): Első ütés: (First Strike)
Griff (Griffin): Repül (Flying), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation)
Egyszarvú (Unicorn): Keveredés (Blending)
Tündér Sárkány (Fairy Dragon): Repül (Flying), varázslás (Spellcaster), varázslatok visszafordítása (Magic Mirror)
Főnixmadár (Phoenix): Repül (Flying), újjászületés (Rebirth), ellenállás a tűzzel szemben (Fire Resistance), tűzlégzés (Breath Attack)











Asylum

A Káosz fellegvárai a Menhelyek (Asylum), ahol különböző elátkozott teremtmények tenyésznek.
A Menhelyek lényei:
Bandita (Bandit): Lopakodás (Stealth)
Ork (Orc): Lövés (Shoots), nincs negatív módosító roham esetén (No Melee Penalty)
Minotaurusz (Minotaur): Blokkolás (Block)
Medúza (Medusa): Végtelen számú lövés (Unlimited Shots), nincs negatív módosító roham esetén (No Melee Penalty), kővéváltoztató pillantás (Stone Gaze)
Ifrit (Efreet): Repül (Flying), Tűzpajzs/támadás (Fire Shield/Attack), ellenállás tűzzel szemben (Fire Resistance)
Rémálom (Nightmare): Terror (Terror), védelem az Élet varázslatai ellen (Life Ward)
Hidra (Hydra): Minden irányba támad (Attack All Sides), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation)
Fekete Sárkány (Black Dragon): Repül (Flying), tűzlégzés (Breath Attack), mágiaellenállás (Magic Immunity)



Temető

A Temetőkben (Necropolis) a Gonosz által elátkozott lelkek kísértenek, akik ártó szellemként támadják meg ellenfeleiket.
A Temetőkben található lények:
Gonosz Manó (Imp): Repül (Flying), elszívja a varázserőt (Drain Mana)
Csontváz (Skeleton): Nem lehet lövésekkel támadni (Resistant to Shots)
Kerberosz (Cerberus): Három irányba támad egyszerre (Attack 3 Sides), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation)
Kísértet (Ghost): Repül (Flying), öregedést okoz (Aging), fegyverekkel nem támadható (Resistant to Weapons)
Vámpír (Vampire): Repül (Flying), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation), életerő elszívása (Drain Life)
Mérgező Ivadék (Venom Spawn): Lövés (Shooting), Mérgezés (Poisoning)
Ördög (Devil): Teleportál (Teleport), démont idéz (Summon Demon), védelem az Élet varázslatai ellen (Life Ward)
Csontváz sárkány (Bone Dragon): Repül (Flying), lövésekkel nem támadható (Shooter Resistance), Félelem (Fear)



Barbárok

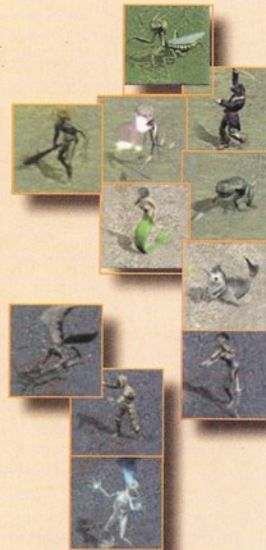
A Heroes of Might and Magic 4-ben kiemelt szerep jut a barbár erődítményeknek is, amelyek csak arra várnak, hogy leigázzuk őket. Persze ez nem lesz könnyű, hiszen az alábbi lények fognak velünk farkasszemet nézni:
Berzerk (Berserker): Kétszer támad, berzerk (Berserk)
Kentaur (Centaur): Lövés (Shooter), nincs negatív módosító roham esetén (No Melee Penalty)
Hárpia (Harpy): Repül (Flying), az ellenfél nem támad vissza (No Retaliation), Swooping Attack ???
Nomád (Nomad): Első ütés (First Strike)
Ogre Mágus (Ogre Mage): Vérszomj (Bloodlust)
Küklopsz (Cyclops): Lövés (Shooter), területet támad (Area Attack)
Viharmadár (Thunderbird): Repül (Flying), villám (Lightning Attack)
Behemót (Behemoth): Erő (Strength) – elég egyértelmű, nem? ☺



Idézett lények

A Heroes 4-ben számos olyan lénnyel találkozhatunk, amelyek valamely kreatúránk vagy hősünk „hívására", idézésére jelenik meg a csatatéren, avagy olyan speciális teremtmény, amellyel csupán a pálya bizonyos részein találkozhat a játékos.

Levegő Elementál (Air Elemental): Repül (Flying), fegyverekkel nem lehet támadni (Weapon Resistance)
Föld Elementál (Earth Elemental): 50% mágiaellenállás (50% Magic Resistance)
Tűz Elementál (Fire Elemental): Lövés (Shooter), tűztámadás (Fire Attack), immunis a tűzzel szemben (Fire Resistance)
Víz Elementál (Water Elemental): Varázsol (Spellcaster), hideg támadás (Cold Attack), ellenállás a hideggel szemben (Cold Resistance)
Kobold (Leprechaun): Jószerencse (Fortune)
Földműves (Peasant)
Darázsfészek (Waspwort): Lövés (Shooter), Gyengeség (Weakness)
Szatír (Satyr): Jókedv (Mirth)
Óriás Sáska (Mantis): Repül (Flying), első ütés (First Strike), hordában támad (Banding)
Kalóz (Pirate): Tengeri bónusz (Sea Bonus)
Szemlélődő (Beholder): Repül (Flying), lövés (Shooter), varázsol (Spellcaster)
Troll (Troll): Regenerál (Regeneration)
Trollogdyte (Trollogdyte): Nincsenek szemei (No Eyes)
Sellő (Mermaid): Hipnózis (Hypnotize)
Tengeri Szörny (Sea Monster): Elnyelés (Devour)
Zombi (Zombie): Ellenállás (Toughness)
Vízköpő (Gargoyle): Repül (Flying), Kőbőr (Stone Skin)
Múmia (Mummy): Átok (Curse)
Jégdémon (Ice Deamon): Fagyasztás (Freeze), hideg támadás (Cold Attack), ellenállás a hideggel szemben (Cold Resistance)



Egy kis HOMM történelem

A nagysikerű Heroes of Might and Magic sorozat a kis rosszindulattal ősrégének nevezhető King's Bounty egyenesági leszármazottjának nevezhető. A 3DO nevű fejlesztő cég 1995-ben, az akkor az ötödik részénél járó – és az Év Szerepjáték Programja díjakat rendre begyűjtő - Might and Magic sorozat után adta ki a HOMM első részét. A körökre bontott stratégiai játékban kastélyokat kell építeni, amelyek a hadjáratokhoz szükséges anyagi fedezetet, illetve hadsereget termelik ki. A világban egy hős által irányított hadsereg segítségével kell felfedező utakra indulni és uralmunk alá hajtani a kontinenseket és a tengereket. A játék kedvező fogadtatásban részwesült, így a fejlesztő cég hamarosan nekiült megalkotni a folytatást, a Heroes of Might and Magic II-t. A történet szerint huszonöt esztendővel járunk azután, ahol az első rész befejeződött. A letelepedett Lord Ironfist halála után két fia Archibald és Roland pályázik a trónra. Persze a viszálykodás rövidesen polgárháborúba torkollik, amelyben Archibald a Gonosz megtestesítője, Roland pedig a Jók seregének vezére. A játékosoknak választaniuk kell, hogy melyik oldalt kívánják szolgálni. Szinte hihetetlennek hangzik, de a Heroes 2-ben nem kevesebb, mint negyven féle küldetésből lehetett választani és már támogatta az úgynevezett hot-seat üzemmódot, amikor körökre osztva több játékos játszhatott egymás ellen. A legnagyobb fejlődést azonban talán a sorozat harmadik része, az 1999-es HOMM 3 hozta, s valóságos függőséget váltott ki a sorozat rajongóiból. A HOMM 3 már támogatta az interneten keresztül történő játékot, akár a Heat.net, akár az MSN Gaming Zone jóvoltából. A történet szerint újabb király halálának, King Gryphonheart távozásának vagyunk tanúi. A játékban az uralkodó távozásával kialakult kaotikus helyzetet kell enyhítenünk, s a trónra áhítozó opportunista erőket kell elfojtanunk. A HOMM 3 akkora siker lett, hogy rövidesen kiadták hozzá az Armageddon's Blade című kiegészítő lemezt, amely nagyon szép kritikákat kapott a külföldi szaklapoktól. Az idén debütáló Heroes 4 számos újítással lepi meg a sorozat rajongóit, a csodálatosan szép izometrikus 3-D grafikától kezdve a sokat fejlődött mágiarendszeren át, egészen odáig, hogy végre a játékosok csapatait irányító hősök is részt vehetnek a csatákban, teljes mellszélességgel kiállva az általuk irányított lények hada mellett. A játék negyedik része rövidesen a boltok polcaira kerül, májusban pedig már akár a magyar nyelvű változatot is élvezhetik a 3DO fantasy-stratégiájának szerelmesei.



kell vennünk amikor építkezésbe fogunk, példának okáért a halál temploma mellett nem kifejezetten ildomos felhúzni az élet szent egyházának épületét. Ez azonban teljesen logikus, rendes játékosok nem is próbálkoznak ilyennel....UGYE?!?

Rodolfo virtuális varázsdoboza

A Heroes sorozatban eddig is varázstárgyak garmadájával találkozhattunk, ezek általában irgalmatlanul drágák voltak, de cserébe semmi igazán hasznosat nem produkáltak. A HOMM 4-ben végre ez is megváltozott, rengeteg varázs- és egyéb felszerelési tárgy áll rendelkezésünkre, amelyeknek legtöbbje használhatónak is bizonyult. Kiemelt szerepe van a különféle varázsitaloknak, amelyeket jó üzleti érzékkel megáldott vándorkalmároktól, illetve városaink alkimista laboratóriumaiból szerezhetünk be. A varázsitalok általában valamilyen harci módosítót biztosítanak számunkra, a különféle varázslatok elleni rezisztenciától kezdve a megnövelt támadóerőig. A varázstárgyakat csak hőseink használhatják, de a seregeink gerincét kitevő szörnyek is hordozhatják azokat. A varázsitalokat szintén a hősök birtokolják, ám a csata során azokat a lényekbe is belediktálhatják, ilyenkor az áldásos hatás természetesen az adott célpontot erősíti. A fegyverkezés is hasonló fontossággal bír, melyet mi sem bizonyít fényesebben, mint hogy kontinensszerte találhatunk kovácsműhelyeket, ahol a megfelelő mennyiségű nyersanyag és persze anyagi támogatás ellenében borotvaéles kardokhoz, félelmetes buzogányokhoz, testi épségünket szavatoló láncingekhez illetve pajzsokhoz juthatunk. Varázstárgyakat küldetések sikeres végrehajtásával, illetve szörnyek legyőzésével is szerezhetünk. A kontinenseken kalandozva dimenziókapukhoz juthatunk, amelyeken áthaladva egy teljesen más földrészre érünk, amelynek területe legalább akkora, mint az eredeti, amelyen a játékot kezdtük, a felfedezés izgalmait tehát újra átélhetjük még akkor is, ha már jó ideje ugyanazon a kontinensen játszunk.

Harcolnak a hősök...végre!

A HOMM negyedik részében végre megvalósították azt, ami nekem mindig is hiányzott a játékból. Ha már egyszer kalandozásaink főszereplői a hősök maguk, igazán unfair dolognak tűnik, hogy karba tett kézzel nézik végig seregeik pusztulását a harctéren. Ez eddig így volt, azonban mostantól vége az aranyéletnek! Ha az ember hősnek született, akkor keményen küzdenie is kell!. A tizenegy féle alap – és 37 féle továbbfejleszthető - hősi kaszt tagjai immáron a kalandozó csapatok dicső vezetőiként veszik fel a harcot az ellennel. A demojáték alapján azonban azt tapasztaltuk, hogy csupán akkor érnek bármit is rettenthetetlen hőseink, ha már az indulásnál felruházzuk őket valamilyen mágiatudással. Ezzel nem is lesz gond, hiszen a Heroes 4-nek talán a mágiarendszere fejlődött a legtöbbet, ebből kifolyólag a játék legerősebb pontja. A varázslás titkait öt különböző iskolában sajátíthatják el a hősök. Az Élet (Life), a Rend (Order), a Halál (Death), a Káosz (Chaos) és a Természet (Nature) szférái különféle típusú mágiák ismeretével ruházzák fel varázshasználó karaktereinket. Ezekkel a szférákkal a különböző típusú városokban ismerkedhetnek meg a hősök, illetve a kon-

Vélemények a világhálóról

crockl

„monjduk ez a jatek adotsagaibol adodik:), nem kell hozza nagy proci es kartya igeny, mindamellett hogy gyonyoru, foleg ami a 4-est illeti, a videokbol es kepekbol latszik. Bar igaz hogy a most megjelent Disciples 2, ami szinten ilyen tipusu game, csak sajnos a grafikan kivul (ami veri a heroes-t, gyonyoru de nagyon), mast nem tud felmutatni mert a jatek maga az nagyon semmilyenre sikerul, mind a harc mind a strategiai dolgok 0-ak. Harc kozbe se mozogni se varazsolni nem lehet peldaul. Nade ez nem disciples forum, igaz nem er meg 1 forumot szerintem:) (max a grafikaja miatt:))"

Index fórum

Magellan

Na most olvastam a hozzászólásokat. Szerntem ez a rész tartalmaz bőven elegendő újítást, hogy megfeleljen, de nem felejtsük el ez egy sorozet 4. része. Hallod Reap kicsit sokat nyomtad a Max Payne-t :-))) Szerintem ez egy vérbeli stratégia, ilyen pepecs, nagyon jó pl a mohaa után. Viszont engem sem fogott meg annyira mint a Homm III amikor először nyomtam, de szerintem egy sorozat negyedik résznél hülyeség az ujdonság varázsára várni. Ezért ugy ültem le játszani, hogy ha ugyanolyan mint a 3 akkor is cool. Már várom a multi részt majd játszhatnánk egyet :-))))

PcDome fórum

A Nyuszi beszól

Hát gyerekek, ez finoman szólva is trehány lett! Mégis mire gondoltatok ott a 3DO-nál, a gémerek akkora lámák, hogy megeszik ezt a hájtek-hulladékot? Mit tettetek a kedvenc Heroes sorozatommal? Megmondom, feláldoztátok a gyors profit oltárán. Mi mással is tudnám magyarázni, hogy tulajdonképpen semmilyen, megismétlem, semmilyen lényegi változást nem tapasztalok a Heroes 4-ben. Persze ott a grafika, ami szép, dehát könyörgöm... nincs nekem bejárásom a Silicon Graphics-hez, hogy három összedrótozott hidegfúziós reaktoron játszadozzam a HOMM4-gyel. Meg aztán a zene... hát srácok, nem sikerült volna 2 sample-nél többet írni? Megállok egy területen és mire kinézegettem magam, addigra már annyira utálom az egészet, hogy akár valami jó kis norvég érfelvágós halálmetált is beraknék aláfestésnek, inkább mint ez a cukrászdazene, ami itt csilingel. Igazából csak egy kérdés foglalkoztat... nincsenek ott nálatok jól fizetett kreatív gyerekek, akik kitalálták volna, hogy mitől is lesz ez jobb, mint az elődje? Egy halvány sejtésem van, ezt a sorozatot itt öltétek meg. Ugyanis ezek után nincs az az Isten, hogy ebből összehozzatok még egy folytatást. Persze, lehet, hogy azt már a virtuális valóságban lehet majd játszani, de akkor inkább iszom még egy pohár kakaót, és magamra fogom. Szóval kösz, de kösz nem!

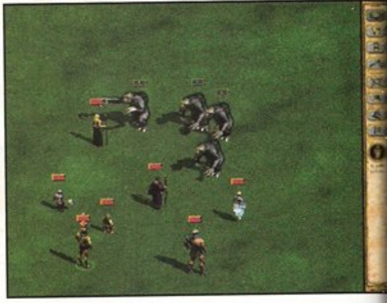
tinenseken barangolva sajátíthatják el a széleskörű mágikus ismereteket, akár varázslóiskolákban, akár a tudás méltóságteljes oltárainál – amelyet a változatosság kedvéért hatalmas kőből készült objektumként mintázták meg a grafikusok, s leginkább a Szerencsekerékre emlékeztet, épp csak Klausmann Viktor hiányzik mellőle. Mint már említettük, igen fontos tényezőt jelent csapataink morálja, mivel egy esetleges támadás esetén a megfélemlített seregeink képesek kereket oldani, mielőtt bármi történt volna. Szerencsére számtalan helyen erősíthetjük harcosaink szellemét és a csatatéren serénykedő hőseink is pozitív hatással vannak a közvetlen környezetükben hadakozó katonák lelkivilágára. Ez különféle harci és egyéb bónuszok formájában nyilvánul meg. Az egy játékos által irányítható maximum 8 hadseregben egységenként legfeljebb hét hős kaphat helyet, azaz egy gyors fejszámolást elvégezve kiderül, hogy akár 56 legendás héroszt is kommandírozhatunk világmegváltó hódításaink alkalmával. Képességekben sincs hiány, kilenc fajta alapszintű szakértelemmel ruházhatjuk fel kedvenceinket, amelyekhez a továbbiakban három kiegészítő képzettség társul. Üdítő könnyítés, hogy hőseink, illetve lényeink is azonos karakterisztikájú tulajdonságokkal (sebzés; életerő, sebesség, mozgáspont, varázspont, lövés, szerencse és morál) rendelkeznek, és ugyanúgy hatnak rájuk a támadások (természetesen a különféle módosítók – megnövelt morál, védelem, varázstárgyak, stb. – függvényében).

A fiúk a bányában dolgoznak

Az alcím nélkülöz mindenféle politikai felhangot, annak ellenére, hogy a HOMM 4-ben kiemelkedő szerepet kapnak a bányák. A nyersanyagokat biztosító kén-, higany-, szén- és kristály-lelőhelyek ugyanis mostantól többfajta fázisban üzemelnek. Feltáratlan terület, amelyet elfoglalva bányát alakíthatunk ki, kitermelő bánya, ahol javában folyik a munka, elhagyott tárna, amelyet szörnyek őriznek, s természetesen legyőzésük után a mi konyhánkra folyik majd be például a (képzavar) szén és végül – és alighanem utolsósorban – a kiapadt bánya. A városok szerkezetét is cseppet átalakították. A játékos által irányított települések funkciói nem sokat változtak, de léteznek úgynevezett előörs-városok (Outpost)









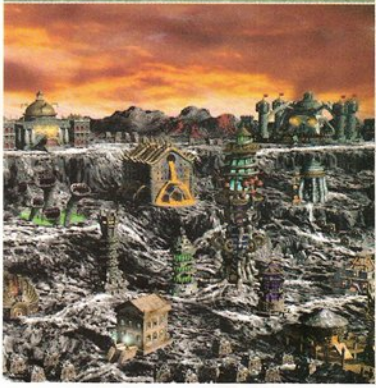












is, amelyeket elfoglalva saját várostípusunkká alakíthatjuk át azt. Az ostrom a már feljebb vázolt harci szisztémához hasonlóan zajlik, azzal a különbséggel, hogy a védekező egységek előnyben részesülnek, amennyiben a megtámadott város ura kellően előrelátó volt és vizesárokkal, meg persze városfallal látta el a települést. Változás az elődökhöz képest, hogy a fal tövében állomásozó egységek mostantól megtámadhatják a falak tetején Dugovics Titusz, illetve a hős egri asszonyok ebbe a dimenzióba leszármazott távoli rokonaiként serénykedő várvédőket, illetve fordítva, a várfalon lábat lógató „helyiek" is oszthatják az áldást a támadóknak.

A számok nyelvén

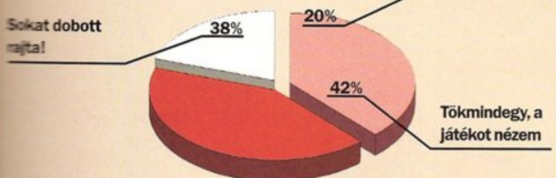
A Heroes of Might and Magic negyedik részét garantáltan nem fogjuk egy hét alatt letudni, majd unottan a sarokba hajítani a CD-t. A készítők több mint 140 órányi aktív játékidőt foglaltak bele programjukba, ezt a hat előre gyártott kampány biztosítja, de a küldetésszerkesztő segítségével ezt a számot csaknem a végtelenségig fokozhatják a vállalkozó kedvű játékosok, hogy aztán a későbbiekben vidám családi délután keretében foglalják el az újonnan létrehozott kontinenseket. Összesen tizenegy féle hőstípusból, kasztból választhatunk, amelyeket a későbbiekben –értsd: szintet lépés után – 37 féle további kasztba fejleszthetünk át. 60 féle teremtmény kaszt található a Heroes 4-ben, kastélytípusonként pedig 8 fajta lény állítható elő, ez tehát 80 féle hadra fogható kreatúrát jelent. Szólnunk kell még a megidézhető lények széles tárházáról, összesen tizernkilenc féle elementált, démont, vízköpőt, trollt és egyéb nyalánkságot húzhatunk elő (képzavar újfent) ingujjunkból, hogy ellenfeleinkre uszítsuk azokat. Sajnos egy csata alkalmával például a számunkra elég meggyőzőnek tűnő jégdémon meglehetősen gyengén produkált a kötelékünkben serénykedő gólemek és titánok mellett.

Mindent összefoglalva: a Heroes of Might and Magic határozottan a JÓ játék kategóriába esik, mivel élvezetes, szép, és hangulata is van, azonban nincs meg benne az a fajta -joggal elvárható - plusz, amelyre az ember számít egy ilyen nagy név esetében. Kicsit hasonló érzésünk volt, mint annak idején, amikor a Csillagok Háborújának folytatása bejött a mozikba. A technika segítségével próbálták meg új köntösbe varázsolni a klasszikust, azonban igazi újdonságot nem tudtak mutatni. Ennek ellenére mindenkinek ajánlom a játékot, hiszen aki még nem ismeri a Heroes sorozatot, az feltétlenül jól fog szórakozni, aki pedig ismeri, az talán éppen a régi szép emlékek miatt megbocsát 3DO-nak és nosztalgikus lelkesedéssel veti magát a kalandok tengerébe.

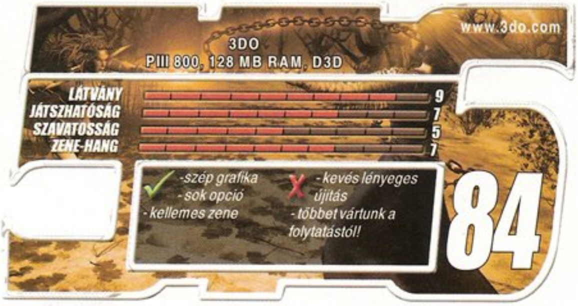
Dawe

Vélemények a világhálóról

NEKED TETSZIK, HOGY 3D-S LETT A HEROES SOROZAT IS?



Forrás: 576.hu





WARRIOR KINGS

**„- Íjászok, cél az ellenség!
- De Nagyuram, ott verekednek már a mieink is!
- Nekünk viszont van utánpótlásunk. Íjászok!" (Braveheart, Nyakigláb Edward király)**

Jó hírrel szolgálhatunk a real time stratégiák kedvelőinek: nem kell nyárig várniuk, ha egy színvonalas játék segítségével akarják agyonütni felesleges óráikat. Egy londoni illetőségű Black Cactus névre hallgató fejlesztőcsapat végre megmutatta, hogy van élet a Blizzardon kívül is, debütáló alkotásuk, a Warrior Kings ugyanis garantáltan gondoskodik róla, hogy a Warcraft III. megjelenéséig is legyen mivel felborítani a stílus szerelmeseinek amúgy is elég gyenge lábakon álló alvás-ébrenlét ciklusát.

A Pátriárka alkonya

A játék az Age of Kings nyomdokain haladva a középkor misztikus és nem kevésbé viharos korszakába kalauzol, amikor a technika és a mágia még édestestvérként létezett egymás mellett. Büszke lovagok, titokzatos mágusok és rettenetes démonok csatangolnak a Warrior Kings világában, többek között azzal a nyilvánvaló céllal, hogy a történelem rajongóin kívül a fantasy-függők népes táborát is fogyasztásra késztesse. És ez rendre meg is történik, fordulatos, lebilincselő cselekmény, árnyaltan kidolgozott többjátékos mód, gyökeresen megreformált fejlődés- és harcrendszer, na és persze nem utolsósorban, a kizárólag szuperlativuszokkal jellemezhető grafika gondoskodik arról, hogy a gyanútlanul a monitor elé ülő játékosból két óra leforgása alatt gyógyíthatatlan Warrior Kings függőt faragjon.

A Campaign mode végigjátszása során kibomló történet az ismert világot, azaz az európai kontinenst vasmarkában tartó civilizációba, az Egyisten Birodalmába vezet. A hatalma teljében álló gigantikus ország szíve az etruszkok földjén pompázó fővárosban, Telemagnában dobog. Innen vezeti diadalra seregeit a démonimádó, pogány söpredék ellen a legfőbb hadúr, a Szent Védelmező, és itt székel a birodalom kizárólagos erkölcsi és kulturális normáját megszabó Egyisten Egyházának feje, a Pátriárka. A két hatalmasság egymással egyenlőségben és egyetértésben, feladataikat és jogosítványaikat testvériesen megosztva az Egyisten tanításának tetsző módon kormányozta kezdetek óta az ismert világ legnagyobb vállalkozását. A századokon átívelő bölcs kormányzás meghozta jól megérdemelt gyümölcsét, a területi és anyagi gyarapodást, míg az ellenséges erők egyre távolabb szorultak a határok mentén. Legalábbis ezidáig.

Nemrégiben a Pátriárka halálával Icthyus Granitas bíboros került az Egyház élére, aki már cseppet sem volt elégedett a fél hatalom jussával, és ármányos tervet szőtt a Birodalom kormányrúdjának végleges elorzására. (Hiába, Richelieu óta tudjuk, hogy a bíborosok már csak ilyenek). A Szent Védelmezőt, Karlem Agnust a szent mágiától távol eső, sötét praktikákkal szolgájává alázta, aki immár elvakultan teljesíti minden parancsát. A tökéletes uralom útjában már csak a nemes lovagok tanácsa, a Szenátus állt, ami még magát a Szent Védelmező akaratát is egyhangúlag megvétózhatta. (Kissé mintha túldemokratizált lenne ez a középkor itt errefelé!) A sunyi Eminenciást nem ejtették a fejére, a Szenátussal szemben a lefaragás biztosan működő taktikájához folyamodott: egyenként végzett a nemesek hatalmával. A Védelmező hatalmát a külső ellenség helyett az eretnekség letörésére használta, ami, különös módon, hirtelen gombamód terjedt a nemes urak között. A szaporodó máglyák füstje riasztó egységbe tömörítette az életben maradt kékvérűek táborát, akik elhatározták, hogy szent összefogással taszítják le bitorlott trónusáról a nyilvánvalóan ördögi bűbájjal praktizáló felkapaszkodott csuhást. Az ellenállás könnyen végzetessé fajulhatott volna, de nem számoltak a Főpap intrikusi géniuszával. Mivel az egész nemességet nem törölhette volna el csak úgy, a vezetőjére, Almaricra, Cravant bárójára sújtott le pusztító ereje. Fogdmegje, a talpnyaló Lothar püspök vezetésével eretnekké nyilvánították a jobb sorsa érdemes lovagot, és még azon melegében, a Védelmező csapatait segítségül hívva, városa népe szeme láttára gázhalmazállapotúvá változtatták. A Pátriárka terve bevált, a fejét vesztett szövetség





fülét-farkát behúzva menekült otthona biztos falai közé, hosszú időre feladva és feledve minden engedetlenséget. Ám, még ha nem is volt észrevehető, a fogaskerekek közé bekerült egy aprócska homokszem: Almaric fia, Artos megmenekült az otthonát dúló hadak karmai közül, és ártatlanul leemészárolt apjáért bosszút esküdve, Anglia szigetére hajózott megalapítani új haderejét.

Nem túl nehéz kitalálni, melyik oldalon fogjuk játszani a játékot, hiszen a hadjárat címe, a Cravant Ház nem ad sok okot a félreérthetőségre. Mégis kapitális bakot lő, aki ez alapján legyintve sutba dobja a sztorit, ugyanis az történetvezetésre sok mindent mondhatunk, csak azt nem, hogy lineáris. A cselekményben ugyanis legalább négy elágazási pont van, ahol egy-egy diplomáciai, vagy katonai felajánlást elfogadva, vagy éppen elutasítva, több lehetséges építmény közül valamelyiket kiválasztva ötféle civilizációtípussal fejezhetjük be a játékot!

Az Artos-terv és hatásai

Ennek oka, hogy a Warrior Kings teljesen újszerű fejlesztési algoritmust alkalmaz, amellyel alapvetően újszerű alapokra helyezték az RTS műfaját. A készítők szakítottak az eddig általánosnak nevezhető koncepcióval, miszerint minden tábor saját építkezést képvisel, amelyek már a legelső épületnél, a „parasztgyár”-nál élesen elkülönülnek egymástól. Azaz mindenki szigorúan csak a saját épületeit húzza fel, csak a saját seregeit toborozza, így tulajdonképpen már a játék elején jól ismert, ki melyik brigáddal (és milyen módszerrel) készül laposra verni riválisait.

Az új logika a civilizáció fejlődésének többszintű, egész pontosan háromlépcsős szerkezetén alapszik, előrehaladását az épületek felhúzása jelenti, aktuális állapotát könnyen ellenőrizhetjük, ha vetünk egy pillantást majorságunk aktuális dizájnjára, amely a szintekkel párhuzamosan alakul. Minden kultúra építése az első szintnél kezdődik, az alapvető gazdasági épületek, a falu és a majorság felépítésével. A döntő tény, hogy e szinten mindegyik tábor egyforma, vagyis mindenki egyéni döntése alapján irányítja tovább kis országát. A második szint már bizonyos fokig beszűkíti lehetőségünket, ugyanis ezt vagy a céhház, vagy a templom, illetve a májusfa felállításával érhetjük el. A hívő Birodalom nem közösködik a pogányokkal, más szavakkal templom és májusfa együtt sajna nem klappol. De az az esély természetesen még nincs, hogy e két kultúrát kombináljuk a reneszánsz mesterek tudós társadalmával (céhház és csillagvizsgáló). Amely így a harmadik emeleten további, a három alapvető kultúra mellett további két batyus, a birodalom katonai erejét megközelítő, de gazdaságilag messze lepipáló reneszánsz-birodalmi, illetve hadseregében a pogányoknál jóval erősebb, de idéző mágiájában jelentősen lebutítottabb nekromanta tábort eredményezi. De az egész fejlődési fában nem is ez a legizgalmasabb, hanem az a tény, hogy ha sikereink úgy kívánják, na és persze, ha telik rá a keretből, a kulcsfontosságú épületeket lerombolva bármikor ráléphetünk az ellentétes ösvényre.

Egyébként a seregtoborzás és gazdálkodás nagyjában-egészében véve egy az egyben nyúlja az Age of Kings sémáit. Egységeink számát az aktuális élelmiszertermelés és készletek szabják meg, ha ez kimerül, nemhogy nem tudunk új beengedőembereket toborozni, hanem szép lassan mindenki éhenhal. Gazdaságunk további két alappillére is a realitáshoz közelít, az egyik az arany, a másikat a nemes egyszerűséggel anyagnak (pedig Gangxtaékat nem is delegálták) nevezték el a kedves fejlesztő bácsik. Mielőtt még lelki szemeink előtt végeláthatatlan kender- és mákföldek jelennének meg, elárulhatjuk, hogy ez esetben bizony a jóval prózaibb fáról és kőről van szó. Szerencsére nem vagyunk teljesen kiszolgáltatva a természet vad szeszélyeinek, mivel hiánycikkeinket kereskedelemmel, karavánok megszervezésével pótolhatjuk. Igaz, ez elsősorban a többjátékos mód privilégiuma, a Campaign során csak ritkán találni szövetséges népeket.

Fal- és fejtörés szárazon és vízen

Bár az újszerű fejlesztgetés önmagában véve is több mint lenyűgöző, az igazi meglepetés azonban az első csaták idején éri a gyanútlan játékost. A Black Cactus munkatársai pontosan tudták, hogy építkezés ide vagy oda, az RTS sikere a csatákon áll vagy bukik.

Nos, bízvást kijelenthetjük, hogy nem buktak meg, sőt, olyannyira nem, hogy a Warrior Kings személyében az RTS új generációját üdvözölhetjük. A játék ugyanis mind stratégiai, mind taktikai és nem utolsósorban látványtechnikai szempontból nézve messze felülmúlja elődeit.

A legszembetűnőbb változás a játszható civilizációk nagy számában mutatkozik, ennyi lehetőség még a Warcraft III jelenlegi legfrissebb verziójában sincsen. Ráadásul az öt kultúra valójában is öt, azaz mindegyik egyéni sajátosságokkal bír, amelyek minden egyes társaság esetében teljesen eltérő stílust tesznek szükségessé. A különbség egyrészt a rendelkezésre álló arzenál jellegéből, másrészt

Birodalom



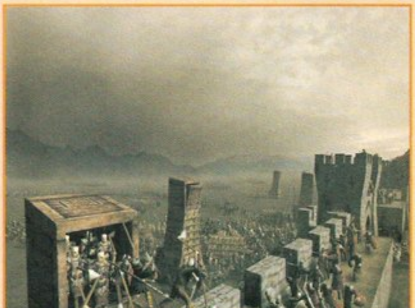
A Pátriárka és a Szent Védelmező által kormányzott Birodalom a klasszikus középkori Európa társadalmi berendezkedését idézi. A legfőbb norma az Egyistenbe vetett hit, minden egyéb, mint például a tudomány, csak alárendelt szerepet kap. A szent hit hatalmát templomok, klastromok, égbetörő katedrálisok hirdetik, és Szent Harcosokká előléptetett lovagok, meg persze a parasztokból bármikor toborozható keresztes-hadsereg védelmezi. Az Egyisten szolgái pedig a papok, szerzetesek, inkvizítorok, növelik a parasztok jámborságát, így a munkakedvüket, begyógyítják a gaz ellenség ütötte sebeket, vagy éppen elűzik a pokol légióit. Seregük legfőbb támasza a garabonciások ördöngős gépezetei helyett az Egyisten ereje, aki kitartásuk növelése mellett még egyik Arkangyalát is segítségül küldheti. Természetesen, ha az emberek Szent Személye helyett inkább a tudománytól várják erősítésüket, nem cselekszik akaratuk ellenére, hiszen egy angyal megjelenésétől csak megzavarodna szegény fejük.



Reneszánsz

A Tudomány elkötelezettjei egy másik kor szellemét hordozzák, a láthatatlan, egyértelmű jelet nem adó létező helyett inkább az ész hatalmában bíznak. Igaz, ők már nem tapasztalnak csodát, viszont kiválóan ismerik a természet törvényeit, és nem szégyellik lemásolni, sőt tökéletesíteni azokat. A hit nevében kizsákmányolt parasztok helyett is inkább a szél és a víz energiáját használják fel termelésük tökéletesítésére, ravasz kereskedőik pedig minden alkimistánál ügyesebbek az aranycsinálás művészetében. Lehet, hogy nem buzog bennük a hit ereje, de látott már valaki lovagokat egy megerősített reneszánsz várba csak úgy betörni? Hát a mérnökeik építette ostromgépeik ellen ugyan melyik fal marad áthatolatlan? Híres-hírhedt puskaporuk pedig minden szúró- és vágófegyvernél pusztítóbb masinákat, az ágyúkat és puskákat működteti, a minden idők legborzalmasabb eszközéről, az olthatatlan görögtűzről már nem is beszélve. A tudomány modern emberének nincs morális érve egyik rivális kultúra mellett. Éppen ezért, akadály nélkül állíthatja képzettségét a szent vagy az ősi hatalom szolgálatába, bár ekkor legpusztítóbb technikáját kikutatni már nincs módja. A tudománnyal szövetségre lépett birodalom seregei elsöprő ütőerőt jelentenek, nincs oly földi erő, amely megállna előttük. Az ősi tudást titkaiban kutakodók pedig ügyes jártasságra tehetnek szert az idézőmágia művészetében, bár a legmélyebb tudás, mit megszerezhetnek, Hekaté, a Hold és a holtak Istennőjének bűbája lehet.





Pogányok



A becsmérlő birodalmi elnevezés az ifjúság fennhéjázó gőgjéből, na és nem utolsósorban titkolt félelméből fakad. Hiszen ők már akkor e vidék névtelen erőinek parancsoltak, amikor az Egyisten még gőgicsélve csúszott a porban valahol egy közel-keleti sátortáborban. Háborúikat éppen ezért inkább sámánjaik vívták, a fegyvert főként vadászatra használták. Ezért a fából ácsolt falumezsgyéik tökéletesen védettek az ellenséges törzs tolvajaitól, a haragvó sámánt legfeljebb egy másik állíthatja meg, egy kőfal semmiképp. Bár a páncélosok városai azóta szemtelenül elszaporodtak, győzelmeiket nem vitás, hogy a máglyarakó papjaiknak köszönhetik, akik módszeresen leméárolták az igék ismerőit. Vannak egyesek, akik feladták a hagyományok egy részét, és szövetségre léptek a csuhások ellenségeivel. Ám ők új gépeikért cserébe sokat veszítettek, már jóval halkabban dobog bennük a földmélye ritmusa, Hekatén kívül más nem is hallgat szólító igéikre, bár nem kétséges, hogy most még sikeresebben küzdenek. De egy nap majd eljön az hagyomány őrzőinek ideje, amikor a törzs megerősödve, minden hatalmát egyesítve a felszínre hívja Abanddont, a Mélység Urát, akimajdmegmutatja ezeknek a felfuvalkodott kőfaragóknak, hogy miben áll a Föld ereje.

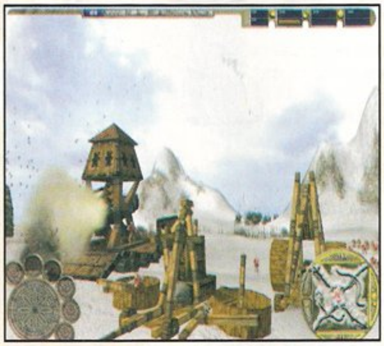


viszont a kőkemény gazdasági tényezőkből adódik, amelyek együttesen megszabják az ellen aktív eutanáziájának optimális módozatát, ám teret engednek kreativitásunk kibontakoztatásához is. Például a birodalmi tábor fejlettebb egységei rendkívül drágák, (ráadásul várostromra gyakorlatilag alkalmatlanok), viszont parasztjai bármikor keresztes-hadjáratba hívhatók, így ember legyen a talpán, aki képes a várába benyomulni. Vele szemben Pogányék olcsó, ám igen gyatra harcosai leginkább az ellenség parasztjaira jelentenek halálos veszedelmet, ami cseppet sem lebecsülendő taktika, hiszen szorgos kezek híján a fejlődés üteme súlyosan lelassulhat, favágó kékvérűek pedig csak igen ritkán bukkantak fel a történelemkönyvek hasábjain. Ugyanakkor nem elképzelhetetlen, hogy az Impérium őrgrófját alakítva már a játék elején keresztesekké átvedlett munkásosztályunk a földdel teszi egyenlővé a hitetlenek viperafészkét. Vice versa az is előfordulhat, hogy a pogány gerillák alamuszi támadása helyett idézőinek szólítására, személyesen Abanddon Nagyúr, minden démonok legfőbb ura gondoskodik kastélyunk radikális arculatváltásáról. De a legtöbb lehetőség talán mégis a Reneszánsz tudós társadalmában lakozik, akik ördöngős masinéikat tetszés szerint, mind a Birodalom, mind az eretnek kultúra erőivel kombinálhatják, vagy akár csak a saját tudományuk vívmányaira támaszkodva, kontinensszerte megtaníthatják riválisaikat a puskapor nevének rettegésére.

A stratégia mellett a taktika megreformálására is fokozott hangsúlyt fektettek a készítők, néhány klasszikus szabály megváltoztatásával sikerült tökéletesen új alapokra helyezni a harcmodort. Kezdve a leglényegesebb átalakítással, a korábbi játékoktól eltérően a Warrior Kings fegyvernemei nemcsak abban különböznek egymástól, hogy milyen erős a sebzésük és a páncéljuk, illetve hogy csak közelharcra alkalmasak, vagy éppen lőfegyverrel rendelkeznek. Ezen értékek mechanikus figyelembevételén felül létezik még néhány új törvényszerűség is, amely alapvetően meghatározza az egységek csatában betöltött funkcióját.

Az első ilyen szabály a különböző fegyvernemek egymáshoz való viszonyát jelzi. Eszerint szemtől szembeni összecsapás esetén a lőfegyvert használó könnyűlovasság és -gyalogság gond nélkül elpusztítja a nehézgyalogságot, míg a nehézlovasság támadásának kiszolgáltatott, amelyet a közelharcra képzett nehézgyalogság játszi könnyedséggel megfékez. Egyetlen közös nevezőjük, hogy a kőfalakkal szemben javarészt tehetetlenek, ezek lerontásához ostromfegyverekre van szükség, amelyek viszont lassúságuk

















és durva pontatlanságuk miatt a mozgó egységek (különösen a roha-mozó nehézlovasság) ellen majdhogy-nem hatástalanok.

A második szabály tulajdonképpen már az Age of Kings-ben is fellelhető volt, lényege, hogy katonáink nem csak úgy rohannak bele a vakvilágba, hanem rögzített formációkba rende-ződnek, amelyek mindegyike módo-sítja derék harcosaink képességeit. A vonalba széthúzott csapatot nehezebb ostrom-, valamint lőfegyverekkel megritkítani, mint az ékbe tömörü-lőt, amely ezzel szemben sokkal hatékonyabban szabadítja meg az ellenséget a földi lét nyomorúságától. Régi megfigyelés, hogy az oszlopban haladók hamarabb célhoz érnek, míg az egymásnak hátát vető nehézgya-logság mozdulatlanságra kárhoztatott ugyan, de ennél jobb védelmet senki sem tud produkálni.

A játék másik meghatározó eleme, hogy a tér mindhárom dimenzióját használja, gyakran a domborzati viszonyok kihasználásán múlik a csata végkimenetele. Ha nem törődünk e ténnyel, bizony nagyon kellemetlen meglepetések érhetnek, könnyen megeshet, hogy sokszoros túlerőben lévő seregünkből épp csak mutatóba marad néhány alabárdos. A domborzat Vörösmarty után szabadon - ápol és eltakar, azaz egyszerre segít és akadá-lyoz. Segít, mert például a domb tetején lévő íjászainkat sokkal lassabban érik el a támadó lovasok, már aki életben maradt a kaptatón. És sajna akadályoz-hat is, egyrészt, mivel lehetünk mi is azzal a bizonyos lovassággal, másrészt a hupli túloldalára csak a tetőre felmá-szott egységek látnak be, így a kellő óvatosság hiányában könnyen orvtá-madás áldozataivá válhatunk. A harc mellett útvonalunkat is módosíthatják, hágó hiányában egy hegy jókora kerülőt jelenthet, mivel katonáink közül csak cserkészeink bírnak hegyet mászni.

Ráadásul a domborzatot még a hadiflottánk sem hagyhatja figyelmen kívül (most nem a hullámhegyekről és -völgyekről van szó). A partok nem minden esetben laposak, és egy galád módon egy meredek szirt tetejére felépített tornyot csak azok a hajóink képesek megsemmisíteni, amelyek ívben kilőtt lövedékekkel tüzelnek, azaz az íjászokat és katapultot hasz-náló, az alacsonyabb kategóriába tartozó lélekvesztők jöhetnek szóba. Ha ezt figyelmen kívül hagyjuk, és flottánk verbuválásánál a megszokott reflexeink szerint kizárólag az ágyúkkal felszerelt erős és hatalmas tűzerejű gályákat favorizáljuk, könnyen az a paradox helyzet állhat elő, hogy egyéb-ként győzedelmes tengeri armadánk csúfos vereséget szenved egy jó helyre épített, nyamvadt kis őrbódé miatt. Mivel kikötőinkben valamilyen érthetetlen okból kifolyólag nem a Máltai Lovagrend teljesít szolgálatot, egy-egy ilyen kis tutaj legyártása és üzemeltetése tekintélyes mennyiségű élelmiszer, anyag és arany elfogyasztá-sát jelenti. Magyarán szólva, ebben az esetben hosszas és kemény munka árán sikerül a tengerbe szórni felhalmo-zott cseppet sem véges készleteink tekintélyes hányadát.

Joggal vetődik fel a kérdés, hogy vajon miért volt szükség ennyi (látszólag) felesleges kör lefutására, amikor egy tisztességes RTS, pl. a Starcraft csatái így is elég összetettek tudnak lenni. Valóban, a játék az átlagnál sokkal bonyolultabb lett, és az ismerkedési fázis vége kétségkívül jóval kitolódott. Ám a kötelező rutinszerzés után rögtön érthetővé válik a készítők szándéka: a valóságot mímelő szabályrendszer varázslatos hangulatot teremt! Végre valóban megtapasztalhatjuk, milyen védelmező menedék tud lenni egy jól megépített vár, és ostroma, illetve védelme milyen felejthetetlen élményt jelent! A diadalért keményen meg kell küzdenünk, most már nem elég a meg-felelő típusú és minőségű csapatokat legyártani, bezavarni a tetthelyre, oszt' jóvan. Szabályosan a sereg vezetőjévé kell válnunk, kifundálnunk az ellenség felmorzsolásához szükséges taktikát, és folyamatosan, összehangoltan irányítani a csapatainkat. Aki ebbe egy-szer belekóstol, többé az életben nem szabadul a Warrior Kings hálójából. Ha az Age of Kings csatái árasztják a középkor hangulatát, a Warrior Kings újrateremti azt.

Nem mind arany, ami fénylik

Való igaz, hogy egy játék hangulatát elsősorban a játszhatósága és az ötle-

A Nyuszi Beszól

Kinek, minek, miért s meddig özönlenek még a WK féle klónok? Ez a régóta várt RTS sem egyéb, mint más programokban már tucatszor látott, lekop-pintott megoldások hosszabb fogyasztásra alig ingerlő egyvelege. Méghogy építek valamit, aztán vagy Jó, vagy Semleges, vagy Gonosz lesz belőlem. Duplaszuflé képpen pedig annak örülhetsz, hogy különböző fajok helyett különböző politikai beállítottságú embercsoportot irányíthatsz. Akkor az háromféle játék, tessék mondani? A kiadó szerint egész biztosan. Az igazság azonban az, hogy a WK nélkülöz minden előremutató ötletet. Beéri a már kismilliószor látott rutinok lecsórásával, melyeket a legklasszikusabb, pardőz: legelcsépeltebb RTS sablonok párosításával, illetve kegyelmet nem ismerő puffogtatásával óhajt megetetni velünk. No persze szép, no persze gazdag a WK formanyelve. Ám ne feledjük, ez már a legalapvetőbb követelmény egy RTS-el szemben. Mozgatórugóinak rugalmatlansága, elcsépeltsége végett ellenben aligha emlékszünk majd erre a játékra, melynek így vajmi kevés esélye lehet legszebb RTS élményünk képében maradnia reánk. Nyehnyehnyehnyeh!

Tippek, trükkök

A talpas hadsereg

A gyalogos hadsereg látszólagos előnytelensége ellenére valójában a legjobb védelmi erőt jelenti a játékban. A könnyűgyalogság sebessége egyáltalán nem lebecsülendő tényező, míg a kétségtelenül lassan vánszorgó nehézgyalogság szerepe nem a lerohanásban van. Érdemes e két egységet eltérő sebességük ellenére együtt mozgatni, hiszen egymással összedolgozva a nehéztüzérségen kívül minden élő erőt megsemmisíthetnek. Állítsuk fel az íjászokat valamely magaslat tetejére, lehetőleg az ellenség irányába néző ék alakban, a feljárót pedig zárjuk le egymásnak hátat vető nehézgyalogosokkal. Most már csak magunkra kell csalni valamely egységgel az ellenséges lovascsapatot, amely tutira elvérzik mire elérné az íjászainkat.

Várvédelemnél az íjászok szépen beküldhetők a falakba épített tornyokba, ahonnan tekintélyes rendet vágnak, akarom mondani lőnek az ostromló seregben.

Az íjászok egy speciális válfaját jelentik a muskétások, akik, bár jóval nagyobbat sebeznek, ívben lőni nem képesek, ezért mindig csak magaslatról lőjünk velük lefelé.

Nyergelj, fordulj!

A lovasság könnyű és nehéz egysége között talán még nagyobb az eltérés, mint a gyalogságnál. Elvileg megcsinálhatjuk velük ugyanazt a taktikát is, mint a talpas vitézek esetében, de sokkal célszerűbb kihasználnunk nagy sebességüket. Állítsuk fel támadó ék alakzatban egy lejtő tetejére a nehézlovasságot, majd a könnyűlovassággal csaljuk magunkkal egészen a dombon várakozó páncélosainkig az ellenfél gyorsabb egységeit, pl. íjászokat, könnyűlovasokat. Mire észreveszik a turpisságot, már robog feléjük a mindent elsöprő lovasroham.

Külön-külön is felhasználhatjuk őket, a nehézlovas ék rohama az ellenfél íjászait, a könnyűlovasok kihasználva nagyobb mozgékonyságukat a nehézgyalogosokat hivatottak jobblétre szenderíteni.

Ostromállapot

A kőfalak ledöntésére egyedül az ostromfegyverek alkalmasak, mint pl. a Margonel, a Trebuchet, vagy az ágyú, egyéb fegyvernemeink igencsak eredménytelenül csengetik pengéiket a köveken. E fegyvereket mindig védjük megfelelő mennyiségű nehézgyalogsággal, különben a várvédők egy elegáns lovasrohammal kitörve szilánkokra verik, ahhoz meg kicsit túlságosan is drágák. Az ágyuk a muskétásokhoz hasonlóan szintén csak egyenes vonalban tüzelnek, ámde éppen ezért kiválóan alkalmasak mindenféle roham megfékezésére.

tessége alapozza meg, de manapság már hajítófát sem ér az egész, ha a grafikai színvonal a béka feneke alatt leledzik. Nos, ettől a Warrior Kings esetében nem kell tartanuk, a Black Cactus designerei és grafikusai elismerésre méltó munkát végeztek.

A grafika ugyanis mindenféle túlzó sallang nélkül is több, mint lenyűgöző. Még a teljesen lebutított minimálszinten is elfogadhatóan szépek a textúrák, a karakterek és az objektumok sem válnak egyszerű mértani alakzatokká. Ha pedig bírja a gépünk, egy meghökkentően valósághű világ bontakozik ki a szemünk előtt.

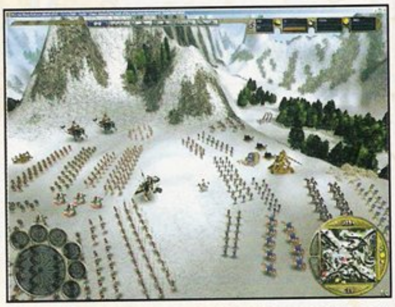
A valószerűség alapkoncepciója minden kis részletben felfedezhető, amiket a kameraállás változtatásával, a zoomolással tüzetesen szemügyre vehetünk. Nemcsak az épületek, de a katonák is árnyékoltak, amely mindig a megvilágításhoz való viszonyuktól függően változik. A katonák fegyvernemük szerint más és más fizimiskával ábrázoltak, mozgásuk cseppet sem darabos (ha igen, a hiba a szó szoros értelmében a mi készülékünkben van), és fegyvereiket a rendeltetésüknek megfelelő módon forgatják. Az íjászok a hátukra szíjazott tegezükből veszik elő kilövendő nyilaikat, jól láthatóan megfeszítik a húrt, végül a levegőbe röppenő, halált hordó vesszők még véletlenül sem azonos röppályán suhannak, többsége kijelölt pont környékén kopog, de egyes példányok törvényszerűen célt tévesztve csapódnak a földbe. E pontatlanság minden lövöldöző egységnél megfigyelhető, legkifejezettebben a reneszánsz ostromkatapultoknál, amelyekkel egy várfalnál kisebb egységet szinte lehetetlen agyonlapítani. Jó ötlet még, hogy a beszállító kordék vezetői lelőhetők, és így a megüresedett bakra a mi parasztunkat ültetve, a tulajdonjogi viszony megváltoztatható (ismétlem, nem lopás, hadizsákmány(!), végül is nem szabad tétlenül szemlélni, ahogy kint tönkremegy az a jó kis kocsi). De az is elég hangulatos apróság, hogy a puskaport használó muskétásaink fegyverei sűrű, kékeszöldes füstöt fejlesztenek, amely, már ha sokáig e ködben pácoljuk őket, elkezdi szépen aláásni egészségüket.

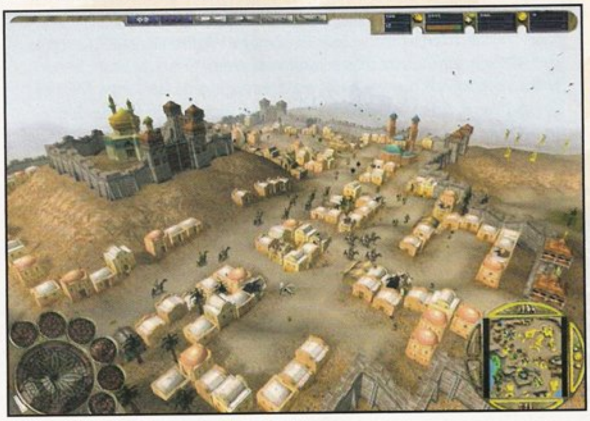
A hangok is megérnek egy misét, az egységek szövegei elsősorban a humor csillagzata alatt fogantak. A parasztok morgolódnak, ha dolgoztatni merészelünk, sőt nem átallanak helyenként be-beszólni, ha úgy tartja a kedvük, természetesen jófajta tájszólásban. A nemesebbje már értelmesebben beszél, mindenki a szakmájának megfelelő szókinccsel. A zene viszont már annyira nem lenyűgöző, de hát a középkori muzsika nem igazán a XXI. századi füleknek íródott.

Sokkal komolyabb gond, hogy az irányítás sajna nem kimondottan felhasználóbarát. A játék hivatalos honlapján ugyan hosszú öntömjénezést olvashatunk a megújított irányítás nagyszerűségéről, amely a készítők szerint tökéletesen megfelel a Warrior Kings kihívásainak. Részben igazuk is van, hiszen pl. az egységek gyors összevonásának a csatamezőn kétségkívül nagy hasznát vehetjük, de azért







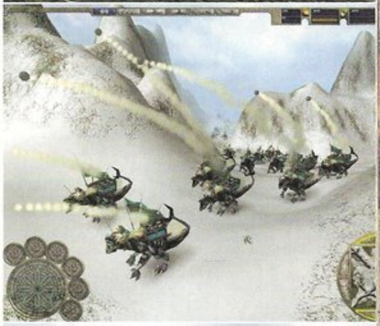














akad néhány égbekiáltó mulasztás, ami mellett nem lehet elmenni szó nélkül. A csapatok megszokott beszámozásán kívül gyakorlatilag nem nagyon van egyéb gyorsbillentyű, így a pórék kommandírozásához csak az egeret használhatjuk. Viszonylag kis fantáziával is könnyen elképzelhető, mit jelent így három paraszttal három épületet felépíteni. Tíz építkezés elkezdése előtt (a kajatermelés növelése is az építkezés tárgykörébe tartozik) pedig már érdemes harapni valamit, vagy elérhető közelségbe tenni az elemózsiát. Szerencsére legalább azt biztosítani tudjuk, hogy elfoglaltságunk közben az orvul támadó ellen nem üti le seregünket, mint vak a poharat, mivel a feladatokat a játékmenet szüneteltetése közben is ki tudjuk osztani. Így pusztán a drága időnk vész kárba, de az nagyon, egyáltalán nem ritka, hogy egy-egy küldetés végére csak négy-öt órás játékidővel jutunk. Emellett az a kis nüansz is meglehetősen zavaró, hogy míg egységünket és feladatát a bal egérgombbal választhatjuk ki, a felhúzandó épület alapjait már a jobb gomb lenyomásával helyezhetjük el a terepen. Amennyiben el találnák véteni az utolsó billentyűt, nemhogy nem veszi fel a munkát a kedves jóember, hanem még a kijelölését is elveszítetjük. No comment.

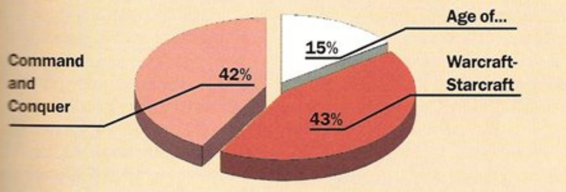
A játék másik igen érdekes jellegzetessége, hogy valami elképesztő agresszivitással települ fel gépünkre, gyakorlatilag annyi memóriát használ, amennyit csak tud. (kísértetiesen emlékeztet egy hasonló taktikájú operációs rendszerre) Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy függetlenül gépünk teljesítményétől, minden futó alkalmazást le kell állítanunk, különben úgy fog akadni a drága, mintha legalábbis C64-en próbáltuk volna elindítani. De még ezzel sem jutottunk sokkal előbbre, ha nem töltjük le a honlapjukról a legújabb videodrivert, különben képtelen lesz megfelelően együttműködni a játékkal, és akkor aztán egy szót sem szólhatunk, hogy nem kaptuk meg a megfelelő gondolkodási időt.

Ám ha lefutottuk e kényszerű köröket, egy nagyon is lenyűgözően szuperáló, elbűvölő megjelenésű RTS közepébe csöppenünk, és ha már az irányítás bogarain is túltettük magunkat, akkor végleg megpecsételődött sorsunk, és ismerőseink újabb egy hétig kénytelenek hiányolni három dimenziós társaságunkat. Különösen akkor, ha még internetes csatlakozási lehetőségünk is van, hiszen –akárcsak a többi RTS-a Warrior Kings-ben rejtőző előnyök is alapvetően csak az emberi intelligenciák párharcánál hozható ki igazán. A többjátékos módban nyolc humanoid mérheti össze hogy kinek nagyobb, mármint a processzora teljesítménye, a minimális feltételek sem éppen a csekély értelmű kategóriát jelentik. Bár ki tudja, lehet azért ebben némi tudatos tervezés is, legalábbis így jóval kevesebb embertársunk lesz kivonva végleg a nappali aktív állományból....

Lestat.

Vélemények a világhálóról

MELYIK RTS-VONAL TETSZIK JOBBAN?



Forrás: 576.hu





WARLORDS BATTLECRY II

Zghammar Abdullah Vhérhesh Cha-Fhat Ork Hadúr: „– Haraaaa! Haraaaa!"jobbról: Tekintch-chünk Chak Amharra Fey Hadúr: „- Elcsaptad a hasadat?"A rákövetkező pillanatban összecsapnak a hátukat biztosító seregeik, s először a Történelem során – RTS keretek között is komoly jelentőséggel bír, tulajdonságaik alapján vajh melyikük is bizonyul táposabb létformának. Természetesen Zghammar Abdullah Vhérhesh Cha-Fhat Ork Hadúr – mert ő az én Orkom! Imááádom!

A Warlords mondakör komoly klasszikusnak nevezhető – a sorozat kezdeti hajtásai során még körökre osztott formában vállalhattunk részt az egymással acsarkodó fantasy fajzatok ádáz csatározásaiból, ám ezen univerzum hajlandónak tűnik haladni a korral. Avagy a kórral? Nem fontos, minek nevezzük – attól még tény marad: a Warlords készítői jónak látták száműzetni az időközben korszerűtlennek, elavultnak kikiáltott körökre osztott játékmenetet, így a Battlecry alcímmel támogatott megújítás már RTS formájában mutatkozott be. Köszönhetően konkurenseihez képest átlagos grafikus kivitelezésének, megkérdőjelezhetetlenül ötletes szisztémájának, a Warlords Battlecry a múlt egy kellemesebb, ám úttörőnek aligha nevezhető RTS-eként maradt reánk. A sorozat mind múltja, mind az ígéretes megújítás révén alkalmasnak találtatott a folytatásra. Nem kevesebb mint 12 faj várja hogy győzelemre vezessük őket, avagy elsöpörjük nemzetségüket a vidék színéről. Ezek kedvező jelek, így az optimista felhasználó hajlandó a klasszikus klónok szemléjét általánosan megelőző pókerarc időleges száműzetésére – elvégre hátha. S ha már hátha, akkor érdeklődésünk foka: igen nagy.

Tess?! RPGRTS?! Na má' ne má'!

Nem ez az első eset, hogy állítólagos RPGRTS-el örvendeztet/riogat minket a szórakoztató informatika, elég csupán a koreai Kingdom Under Fire című játékra gondolnunk, mely hasonló érdemeket vallott magáénak. Ott az RPG örökség gyakorlatilag nem jelentett mást, minthogy a kampányküldetések sarkalatos pontjain Diablo szerű dungeon-irtásokra kerekedhettünk, bizonyítandó a klasszikus RTS pályák során szerzett tápósságunkat. Érdekes, újszerű volt – ám aligha az, amire az RPGRTS még ki sem alakult műfajára látatlanban is felesküdni kész játékos áhítozott volna. A Warlords Battlecry 2 más, izgalmasabb modell jegyében érkezik. Adottak először is a hősök, kiket saját belátásunk szerint alkothatunk meg, méghozzá hamisítatlan RPG hagyományok értelmében. Fajuk a Battlecry 2 12 fajának valamelyike, míg későbbi jellemzőiket már az ütközetek során, helyesebben: után formáljuk kedvünkre. Hősünk minden egyes küldetés során tapasztalati pontokat, más, ellenséges hősök kinyúvasztását követően varázstárgyakat szerez, egyszóval: megindul a fejlődés útján. Felső határ a csillagos ég. Miért is jó nekünk, ha RPG hagyományok jegyében fogant hősök pózolnak RTS birodalmunk kicsiny szívében? Nos, akár a Disciples, avagy a Heroes sorozat tagjaiban, az új Warlords hősei is közvetlen, mi több: szerves hatást gyakorolnak az irányításuk alatt álló egységekre. No persze, viszonylag kevés sansza lehet vezére puszta szelleme által megtáltosodnia a 222 km-re szolgálatot teljesítő zombinak, így minden hős rendelkezik egy Command Radius nevű hatósugárral. Melyet, jelzem: az „r" billentyű megnyomásával láthatóvá, avagy láthatatlanná tehetünk. Akik a sugáron belül állnak, azokra már hatást gyakorolnak hősünk jellmezői s tulajdonságai. A Warlords Battlecry 2 legkidolgozottabb, egyszersmind legnagyszerűbb újítása ez, mely révén a játék elsőként érdemli meg úgy igazán az RPGRTS meghatározást – ám a megoldás komplexitása okán csupán pár példával szolgálhatok. Lett légyen egyikük a moráIkérdés. Minél magasabb hősünk Morale képzettsége, annál látványosabb hatást gyakorol a körzetében, avagy éppenséggel, a körzetén kívül (!) is álló egységekre. Így, tizes Morale képzettség esetén a hősünk körzetében álló egységek támadóértékeihez +2 pontra való javadalom társul, míg sebességük is javul, egy pontnyit. Nézzük azonban mi a helyzet, ha hérószunk Morale skillje üti a 30-as Álomhatárt: Command Radiuson belül tartózkodó lények +9 támadást s +7 sebességet kapnak, ám a meggyőződés ilyetén foka egyetlen egységet sem hagyhat hidegen. Körön kívül álló egységek, így az előbb említett zombi is elkönyvelhet +5 támadást, illetve +3 sebességet. Érteni te? Nézzünk egy másik példát is: merchant képzettség. Az épületek felhúzásának, nyersanyagárának meghatározása sem fix többé. Méghogy a főhadiszállás felemelése 500 arany, nix apelláta? Minél magasabb merchant képzettségünk van, annál alacsonyabb mind az épületek, mind az egységek

előállítási ára. S ha ez nem vitális szempont, akkor mi az? S ne feledjük: ezek mind-mind hősünk fejlettségéből, tulajdonságaiból származtatható értékek. Gondoljunk csak bele, mekkora sansza lehet akár előnyösebb pozícióból induló, ám „elsőpróbás” hősünknek legyaláznia a Förtelmes Akár Khi seregét, ki negyedannyi nyersanyag fejében ontja magából a licheket s a slayereket, mint mi a törpicsekeket. Nem sok. Itt válik megkérdőjelezhetetlenné, egyúttal roppant üdvözlendővé a Warlords Battlecry 2 hősszisztémája. A számítógépes játéktörténelem során első ízben alkottatott meg épkézláb, működőképes RPGRTS szisztéma, mely nem csupán elmélkedésünk tárgyát helyezi magasan a direktklónok felé – ám remélhetőleg több irányadó is lesz egyben, mely a jövő fejlesztéseit is az RTS alapötleteinek továbbgondolására ösztönzi.

A Fajok Eredete

Ma már nem sikk, sőt egyenesen kockázatos dolog két, egymással konkuráló fajt ereszteni egymásnak egy új RTS-ben. Három? Áhhh, az sem az igazi – csaknem minden direktklón három fajjal jön. Akkor legyünk vehemenspalacsinták, s csináljuk többet, többet, többet! Gondolhatták a Warlords Battlecry 2 alkotói. S minden jel arra mutat, hogy rendkívül komolyan is gondolták. A bevezetőben már említett, 12 faj biza nem álom. Akárhogy is számolom, itt van mind. Óhatatlanul is felmerül a gyanú, hogy ekkora kínálat esetén jó eséllyel degradálódik az egyes fajokat illető megvalósítás alapvető színvonala. Ezzel szemben üdítő a felismerés: az itt életre hívott fajok mindegyike más-más stratégiát, megközelítést igényel. Ha az élőhalottak révén óhajtjuk kamatoztatni a törpöknél már jól bevált, „előre, oszt' hirig!” attitűdöt, garantáltan ottmaradunk. Ha azonban vesszük a fáradtságot s kiismerjük egy-egy faj lehetőségeit, erősségeit s gyengeségeit, úgy a Battlecry 2-t minden idők leghosszabb szavatosságot ígérő RTS-ének tekinthetjük. Hasonló a helyzet, mint a Starcraftnél: három, egymástól nagyon különböző, ám lehetőségeik révén jól súlyozott faj állt rendelkezésünkre. A kínálat száma itt 12, ám erősségeik, gyengeségeik révén ég s föld között mozognak. Ezen faktor hatványozza a Battlecry 2 hosszú távú élvezhetőségét. Nem létezik faj, mellyel ne lehetne elsöpörni az ellent – ám, míg minden egyes nemzetség erősségeit képesek leszünk kamatoztatni, addig el-el telik majd némi idő. Külön figyelmet s elismerést érdemelnek a kampányküldetéseken túl érkező scenariok, valamint a beépített térképgenerátor is. Egy-egy extra large méretű térképen egymásnak eresztvén az egymással semmiféle rokonságot nem mutató, más-más stratégiát megkövetelő fajokat, olyan RTS élményanyagban lehet részünk, melyet már rég nem tapasztalhattunk.

Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ilyen volumenű kínálat fejében természetszerűleg (?) csökken az egy-egy faj eszmei kidolgozottságára fordítható idő. Szó se róla: minden egyes egység produkál valami kis beszólást, esetenként még többet is – ám fajonként értelmezett darabszámuk a sztenderd RTS elvárásokhoz képest roppant kevés, míg vizuális megvalósításukkal sem voltam minden esetben megelégedve. A Kingdom Under Fire komoly etalon e-tekintetben, lévén minden, általa

A választható fajok I.



Emberek: a Warlords-ban ábrázolt ember a kínálat legkiegyensúlyozottabb faja. Gyalogság tekintetében ugyan meglehetősen elmaradott, ám a gyors ütemben fejleszthető lovasság révén ezen fogyatékosság ellensúlyozható. A faj főbb erőssége a mágia is, melyet hasonlóan a Dragonlance mondakörben látott s alkalmazott szisztémához, három mágus-kaszton keresztül képes kamatoztatni. A Fehér, Fekete, Vörös mágia, illetve az ezen szférákban jeleskedő, színkóddal spékelt köpönyegben mutatkozó mágusok szavatolják, hogy az emberek mellett unatkoznunk – esély sem lesz.



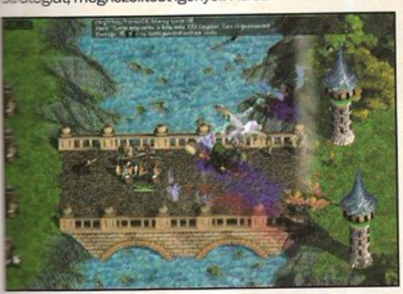
Dwarf: igazodván a törpösség főbb szabályzó elveihez, a törp társadalom elsősorban a fejsze erejében hisz s bízik. Közelharc során törpnek nem lehet ellenfele, míg a faj ostrom szerkentyűinek száma s hatékonysága láttán örömkönnyeket hullajthat bármely hadvezér. Kivétel azok, kik törp ostrom alatt állanak. A szemtől-szembe történő, megrendítő erejű csapásokra illetve közelharcra alapozó hadúr legkitűnőbb választása.



Barbarian: a Warlords univerzum gerilláinak nevezhetnénk ezt a pudvás csürhét. Ez persze csak vicc – nem lenne ekkora a szám, ha Conan hívna ki Pikk Kapitányozni, avagy szkanderezni. Ezzel együtt is tény azonban, hogy a barbárokkal való érvényesülés fokozott stratégiai felkészültséget s leleményességet követel meg: a legkevesebb egységet számláló, egyik legnehezebben játszható faj. Ilyen minőségében, izgalmas is persze.



Daemons: az immár elmaradhatatlan, okkultista/sátánista Diablo hatás a Warlords Battlecry 2-ben is befigyel, méghozzá sokkal. A repertoár egyik leggazdagabb felszereltségű faja, gyakorlott játékos mesteri szintre fejlesztheti a pokolfajzatokkal történő hódítósdit. Itt mindenki vörös, itt mindenkinek frissen kiontott vér csillogtatja legalábbis lángvörös páncélját, itt mindenkinek phaser+chorus effekt van a hangján. Akinek értelme vagyon, számlálja meg a Fenevadnak számát, mert emberi szám az – s annak a száma: hatszáz és hatvanhat.











A választható fajok II.



Dark Dwarves: első számú Dungeons and Dragons örökség. A törpök nemzetségéből kitaszajtott s szentségtelen módon felemelkedő fajt még hegyek mélyét lakó nemeziseiknél is veszélyesebb ostromgépeik teszik rémisztővé. Lilás szakállukról s a nemzet asszonyaira jellemző, zacskóstej típusú keblekről nem is szólván. Megsemmisítő ostromokat előnyben részesítő, szükség esetén a nyílt közelharcból is szíves-örömest részt vállaló hadúr legkedvesebb faja.



Dark Elves: érthetetlen módon, a sötét elfeket sikk ledegradálni a szórakoztató informatika berk... akarom mondani, ban. Legalábbis mágia tekintetében. A Battlecry 2-ben ábrázolt sötét elfek egy nyamvadt varázslónő révén képzelik mágikus szempontok szerinti érvényesülésüket, míg főbb erősségükként az általuk tenyésztett fenevadak felelnek. Na, ezek legalább elég agresszív jószágok, sőt: az Ancient Whisp névre keresztelt plazmakisülés láttán még egy konszolidált szemöldök-emelésre is kapható voltam.



Fey: fantasy szempontok szerint egyedi eredetű, nemes, rendkívül erős nemzetség. S noha a mágia – mint olyan – teljesen ismeretlen előttük, még ennek tudatában sem tanácsos lebecsülni őket. Mágiamentességüket rendkívüli hatékonyságú fizikummal s lény-repertoárral ellensúlyozzák. Mitikus teremtményeik, szájtátásra érdemes támadó/védekezőértékeik végett a Fey-eket a Warlords univerzum Büntetőinek nevezhetnénk – de nem fogjuk.



High Elves: egyenesen Tolkien papa munkássága nyomán köszön ránk az égi magaslatokat kutató, hófehér tornyokat otthonának valló elf-brigád. A High Elf nemzetség gyalogságtól át a mágiáig minden területen komoly repertoárral rendelkezik – hatékony kijátszásuk így egyike a Battlecry 2 hálásabb feladatainak. Megjegyzendő, hogy fejlesztői részről itt már befigyel némi ötletvesztés: a Sötét Elfek révén megismert Ancient Whisp itt is hozzáférhető, csak éppen más színben.

A választható fajok III.



Minotaurs: a faj, mellyel minden valószínűség szerint utoljára fogunk játszani. Alapvetően jól súlyozott, erős egységek teszik a bikaifjakat használható nemzetséggé, ám vizuális kidolgozottságuk révén a Battlecry 2 egyik leggyengébb, s nem is különösebben ötletes hozadékának nevezhetőek.



Orc: jelen esetben egyfajta gyűjtőnév ez, melyben benne foglaltatik az összes klasszikus fantasy rémség, goblintól koboldon át egészen a trollig. Az orkokat szívós, széles skálán mozgó egységeik s összetéveszthetetlen kipárolgásuk okán is szeretjük, nem is szólván az ezen faj sorait erősítő héroszokról. Tekintettel a nemzetség intelligenciájának elmaradott mivoltára, ostromfegyverek szintjén mindössze egy kezdetleges szekérrel jönnek – ám a kétkezes harc, valamint a mágia területén kellemes/kellemetlen meglepetéseket tartogatnak.



Undead: a legbájosabb, ám a legnehezebben játszható faj. Az élőhalottakkal való játék során elfelejthetünk minden, más fajoknál működőképes harcmodellt. A hullahordák ereje a környezet mielőbbi lelakásán, kiszipolyozásán keresztül mutatkozhat meg, mely idő alatt azonban rendkívül sebezhetőek. Egyetlen megoldás, ha biztosítjuk számunkra a hatékony védelmet őrtornyok, olcsón előállítható csontvázak segedelmével. Az idő az élőhalottaknak dolgozik. Széles skálán fejleszthető s tápolható egységeik révén egy bizonyos ponton erőre kapnak – s innentől fogva már érdemes rettegni őket.



Wood Elves: inkább a fizikai fölényre s távolságokra alapozó elf nemzetség, melyet szokatlanul tápos gyalogsága, íjászai révén érdemes megkülönböztetnünk a többiektől. Afféle rugalmas, lendületes nép – az a fajta brigád, mely prosperálása láttán az embernek felmegy a pumpája. A velük való játék így olajozott, gyors alapokra helyeztetik, míg büntetésük kiváltképpen szórakoztató foglalatosság.

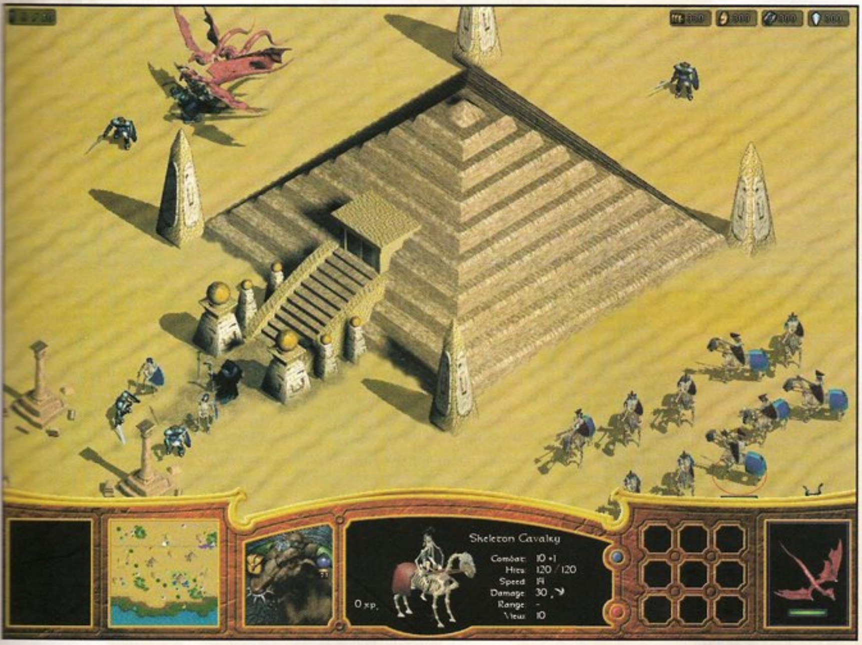








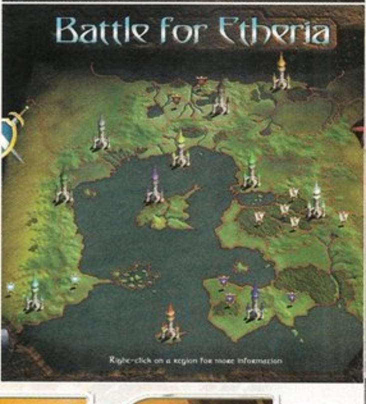












ábrázolt egység képes volt kimeríteni a telitalálat fogalmát. A Warlords Battlecry 2 sajna meglehetősen sok ziccert hagy ki vagy harmatgyenge szinkronozás, avagy bizonyos egységek szájhúzásra érdemes grafikus megvalósításának okán. Példák: orkok. Elég csupán rákattintanunk egy gruntra, a kezelőfelületen megjelenő ork-rajzolat láttán komoly esélyünk van lefordulni a székről. Mintha csak valami amatőr 3D szakmunkás félkész rémlátomását csekkolnánk, pontosan látható, sőt sajnos érezhető is a grunt végtagjainak illesztése, míg a test textúraszerkezete mind a kezelőfelületen látható rajzolat, mind a játékvilág során nélkülözi a ma már alapkövetelményként elvárható kis extrákat. Varacskokat, keléseket, kitüremkedéseket s bűzös rücsköket akarok látni egy ork grunton! A Battlecry 2 orkjai ellenben políroztatják sáfrányzöld popójukat. Vagy itt van a lich: a fantasy történelem legrémisztőbb élőholt létformáinak egyike itt tragikomikus halloween-jelmez képében mutatkozik. Animációs kultúráját egyfajta levitációs mozgás jellemzi, mely összességében rendkívül érdekes hatást kelt. A szemlélő esélytelen szabadulni a képzettől, hogy egy megnyomorított bevásárló kocsi, s az azt meglovagoló, tizenéves hülyegyerek rejtezik az éjfekete palást alatt.

Egy szó mint száz, a Battlecry 2 páratlanul gazdag kínálata azért láthatóan vissza-vissza ütött a fejlesztés során – kiemelten igaz lehet ez, ha a hősök vizuális megvalósításához hasonlítjuk az előbb példaként említett egységeket. A hősök rajzolata ugyanis kivétel nélkül roppant tetszetős munka, animációjuk tükörsima.

Szinte már jó

Hőseink megalkotásakor lehetőségünk van valamely különleges mód jegyében nekivágnunk a hódítósdinak, mely módok több-kevesebb rizikó fejében gyorsabb ütemű tápolódást ígérnek hadurainak számára. Gyakorlottabb játékosok eszköze. Ironman mód: hősünk minden egyes küldetésből dupla mennyiségű tapasztalati pontot szerez, ám elhalálozás esetén búcsút mondhatunk neki, stb.

Túl a fentiekben említett gyermekbetegségeken, a Warlords Battlecry 2 grafikája kellemesnek, hosszú távon is fogyaszthatónak bizonyul. Említést érdemelnek az RTS műfajától mindez idáig szokatlan, ám egész pofásra sikeredett kis vizuális adalékok is – mint például az időjárás, avagy a napszakok váltakozása. Apropó: a napszakok gyakorlati jelentőséggel is bírnak – élőholt egységeink fokozott ütemű regenerálódást könyvelhetnek el az éj leple alatt, teszem fel.

Tök jó a zene is: mélabús, kristálytiszta lantokra gajdol valami fátyolos hangú nőanyag, s noha danolászásának fonetikai infotartalma nem mutat túl az „oooo", „aaaa", illetve „oaoaoaoa" fordulatokon, attól még epikus fantasy magaslatokba kalauzol minket önálló zeneként is abszolút befogadható performansza.

Ötletes, elegáns módon implementált RPG összetevőivel, valamint beláthatatlan kombinációs lehetőségeket kínáló faj-repertoárjával az idei év eddigi legnagyobb RTS durranásának könyvelhetjük el a Warlords Battlecry 2-t. Nyugodt szívvel állíthatjuk, ez a játék képes volt hanyag mozdulattal orrbagyűrni a Warcraft III-at via bársonykesztyű, úgyhogy Blizzard, orkok, emberek: rajtatok a világ szeme.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj

Vélemények a világhálóról

JÁTSZOTTÁL A WARLORDS ELSŐ RÉSZÉVEL?



Forrás: 576.hu

Ubi Soft
PII 300, 128 MB RAM, D3D
www.warlordsbattlecry2.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

+ az első RPGRTS, amit komolyan lehet venni
- tucatnyi, erőtlen kidolgozottságú egység

93



RIM BATTLE PLANETS

A sötét világűr gyilkos titkokat rejteget. A jövő bizonytalan... - mintha egy olcsó sci-fi bevezetőjét látnánk. És valóban, erről is van szó.

Kicsit szégyenkezve bár, de be kell vallanom, amikor kezembe kaptam kicsiny szerkesztőségünkben a TriNodE (ez egy német szoftverfejlesztő cég, feltörekvő karrierrel) legújabb játékát, fogalmam sem volt, mire számítsak. Mondták persze, hogy stratégiai játék, tavaly komoly beharangozója volt neki, nem is olyan rossz, csak hát el lett felejtve, mert a gyártók laza fél évet késtek a megjelenéssel. Előfordul az ilyesmi – gondoljunk csak az Unreal II körüli kavalkádra -, de sajnos ettől még nem voltam közelebb, a RIM eddig teljesen elkerülte a figyelmemet. Ez súlyos hiba volt a részemről. Mit tehettem, kissé bizonytalanul átvettem a csomagot, és indultam haza kicsiny gépem elé kuporodni, hogy jóvátegyem bűnömet, és végre megismerkedhessek ezzel a játékkal. Nem is olvastam utána, gyorsan felinstalláltam a progit és kíváncsian figyeltem az eseményeket. A kezdő képsorok teljességgel megdöbbentettek. Mivel nem tudtam, mire is számítsak, olyan furcsának tűnt az egész, azt hittem, valami Starship Troopers klónnal van dolgom. A helyszín: egy sivatagos táj. Modern járgányok, futurisztikus katonák – ebből még a magamfajta buta arcú megfigyelő is könnyen realizálhatja (ha esetleg a címből nem jött rá), hogy történetünk a jövőben játszódik. Egy mosolygós katona áll a tanknak támaszkodva, és meztelen csajokat nézeget palmtopján, miközben a szakasz békésen pihen a homokdűnék magányában. Egészen addig, amíg egy lövedék be nem csapódik, és az egyik harci jármű látványosan fel nem robban. Idegen lények serege tűnik fel a horizonton, s láthatóan nem homokozni szeretnének, elég egyértelmű tűzerővel tudatják, hogy az emberiség lomha jelenléte nem kedvelt jelenség számukra. Elindul a küzdelem, és – ahogy az már lenni szokott – az emberek kerekednek felül, veszettül üldözni kezdik a támadó raj utolsó vadászgépét (vagy mit). Egy nagyobb bucka aljára érve azonban megállnak. Aggódó arckifejezésük elárulja, hogy bizony nem ez volt életük legjobb döntése. Viszont lehet, hogy ez lett az utolsó. A környező homokbuckák tetején ugyanis számos ellenséges harci gép jelenik meg, és körülveszik harcosaink maroknyi csoportját. Feszült csönd, mint amikor Ryan közlegény várja a sípszót Omaha Beach partjainál a partraszállás véres pillanatai előtt. És akkor... ennyi, vége a demónak, gőzerővel töltögetni kezd a gép, és talán jogosan merült fel bennem a vágy, hogy az alkotók édesanyját emlegessem kissé profán megvilágításban, de kétségtelen, hogy kíváncsi lettem a folytatásra. Persze hamarosan sok minden kiderült, és végül összeállt a kép. Hát lássuk csak, miről is van szó!

A sztori

Ma már szinte egyértelmű, hogy egy jövőben játszódó stratégiai játék sztorija sötét és félelmetes. Általában arról van szó, hogy adott a fenyegetett sorsú emberiség, akik elkeseredetten küzdenek életükért egy gonosz és meglehetősen fejlett idegen faj ellen. Alig lehet olyan sci-fi játékkal összefutni, ahol ne ez a elnyomott Függetlenség Napja-életérzés köszönne vissza. Persze adott a magányos hős is, aki jól odadurrogtat a nyálkás idegeneknek, a mi dolgunk csak annyi, hogy ezt megvalósítsuk, lehetőleg minél kevesebb veszteséggel. A koncepció tehát ismert, most azonban kicsit más a helyzet. Végre – megkönnyebbült sóhaj! – nem arról szól a forgatókönyv, hogy bolygónk szegény populációja a kihalás szélén áll, mert kifejezetten destruktív szándékú űrmanók igázták le a Földet. Bár ez sem éppen egy Oscar-díjas sztori, de azért mégis csak valami. Íme: boldog és globális katasztrófáktól, hidegháborúktól mentes jövőben él az emberiség, a nép elégedett, az erő egységben, óriási technikai fejlődés segíti fennmaradásunkat az univerzum eme elhagyatott részén. Persze az általános jólét idővel kíváncsibbá teszi az embert, aki -mint olyan – eleve soha nem tud békésen megülni a nemesebbik felén. Kiképzett katonák, kutatók és tudósok indulnak hát el az ismeretlen világűrbe, hogy új életformák, esetleg civilizációk után kutassanak (na jó, ez a rész is kissé triviális, de hát a történetírók is emberek, nem juthat minden egyes stratégiai játéknál valami nagyon eredeti az eszükbe!). A galaxis egyik sötét zugában, ahová hosszas lézengés és hibernáció után kerülnek, a Solaris nevet viselő kutatóhajó idegen jeleket érzékel. Az Outer Rim (ez a külső zóna, ahová megérkezett az expedíció) sötét





titkokat rejteget a múltból, vélhetően egy letűnt civilizáció maradványait, amelyet már eddig is ismert az emberiség, hiszen a jelentős technikai fejlődésünket az ő emlékeiknek köszönhetjük, bár ezt kezdetekben nem tudják bizonyítani a lelkes kutatók. Ellenben azonnal belevetik magukat a „leletek" felkutatásába és elemzésébe. Kicsit bonyolult a felállás, de ez a mi szempontunkból lényegtelen. Hamarosan arra a következtetésre jutnak az okosok, hogy valami titokzatos rejtvény vezet a letűnt nép múltjához. Gondosan követve a nyomokat egy bázisra bukkannak, ahol egy számítógépes terminál még bőszen működik, telis-tele felkutatásra váró adattal. Itt álljunk meg egy pillanatra, mert levegőt kell venni! Kihalt civilizáció működő számítógéppel??? Ez egy picit erősre sikeredett, de hála a magasságosnak ez még mindig nem a játék lényege, ezért lépjünk tovább, feledve a kellemetlen baromságokat. Szóval tudósaink rájönnek arra (hála a bekapcsolva hagyott kütyünek), hogy e régi civilizáció bukását egy Guardians nevű faj pusztítása okozta (mintha egy globális Resident Evil sztori kerekedne a dologból, csak kicsit nagyobb súlyú, mint annak idején Racoon City története volt), akik az emberiségre nézve is komoly veszélyt jelentenek. Na ezek után a franc akar a helyszínen maradni, de már késő. A földi irányítás persze kiadja az amerikai filmekből ismert sablon parancsot: „Felkutatni, likvidálni, egyet meg hozzatok haza fiúk, hogy a laborban felcincáljuk, hogy okosabbak legyünk tőle!". Hát az ember már csak ilyen. Persze ehhez az idegen pusztító fajnak is van egy-két szava, így elkezdődik a galaktikus háború, hiszen az emberiség baja került, tehát van miért küzdeni. Külön színesíti a helyzetet, hogy idővel az is kiderül, a gusztustalan pókszerű lények mögött valami nagyon sötét intelligencia lapul meg, aki kollektíven irányítja az egész barbár hordát, most már sajnos ellenünk. És itt jön a képbe hősünk, az Alpha csapat tisztje, háborús veterán, Max Adamski. Róla annyit érdemes tudni, hogy előszeretettel írtja a slakzokat (így nevezik ellenfeleinket), szereti a csinos lányokat, valamint örömmel marogatja kollégáit és feletteseit is. Amolyan amerikai macsó, mintha a C&C: Renegade Havoc-ja ugrott volna elő, csak kicsit csinosabb arcberendezéssel. Feladatunk tehát, az ellenség teljes kiiktatása és a letűnt civilizáció felfedezése, mindezt Adamski irányításával. Hát, nem lesz könnyű dolgunk, az biztos!

Valós idejű körökre osztás

A RIM: Battle Planets egyértelműen nem izgalmas kerettörténetével vívhatja ki a szakma és a közönség elismerését, bár láttunk már sokkal rosszabbat is. Ha képesek vagyunk tovasiklani az ostoba részletek felett, tulajdonképpen remek játékban lehet részünk. A játékmenet ugyanis teljes mértékben újat hozott a műfajban, kicsit talán fel is kavarva az egyébként álló vizet. A TriNodE fejlesztőgárdája ötletesen vegyítette a sikeres real-time stratégia és a körökre osztott Panzer General, vagy Heroes típusú játékformát. Ezt leginkább akkor figyelhetjük meg, amikor a bevezető után számos gyakorlópályán tanulhatjuk ki az emberi faj hadiegységeinek kezelését (mintegy 70 féle légi és földi jármű áll rendelkezésünkre az egész játék során, tehát lehet mit kombinálni), akár egy komplett csata menetét is kipróbálhatjuk, mielőtt belevetnénk magunkat a dolgok sűrűjébe. Ha nincs kedvünk a kiképzőbázison szöszmötölni, az sem baj, hamar beletanulunk majd az éles küldetések során, hogy mi fán is terem a RIM irányítása. Ezért jár az első jó pont, ugyanis a fejlesztők érdekes és könnyen áttekinthető kezelőrendszert hoztak létre, mindezt úgy, hogy a stratégiai kifinomultság ne menjen az összhatás rovására. Gyakorlatilag egy felülnézetből látható 3D-s terepen kell mindig helytállnunk különböző egységeinkkel, amelyeket specifikusan az adott küldetéshez rendel mellénk a felsőbb vezetés. A játékmenet körökre osztott, de ezen belül szabad a sorrend, és az ellenfél mindeközben real-time helyezkedik, reagálva lépéseinkre. Ez kissé megnehezíti a dolgunkat, hiszen egy körben egy egységgel csak egyszer léphetünk, igaz akkor is nagy távolságokat tehetünk meg, ami nem megy a támadóerő rovására. Ha befejeztük a ficánkolást a terepen, minden járművünk támadóképessé válik, így csak ki kell jelölnünk, hogy

A tökéletes páros

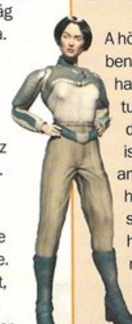
A RIM története nem túl bonyolult, de azért még itt is van helye a jellemekkel felruházott karakterek felvonultatásának, melyek közül egyértelműen két szereplőt emelhetünk ki. Mint ahogy azt már sejteni lehetett ez a két főhős ellenkező nemű, hogy senki se érezzen hiányt, hiszen még a katonák között is lehet némi polgári romantika. Így van ez esetünkben is, ahol a cinikus veterán és az elhivatott kutató kerül össze a háború borzalmas pillanataiban.

Max Adamski

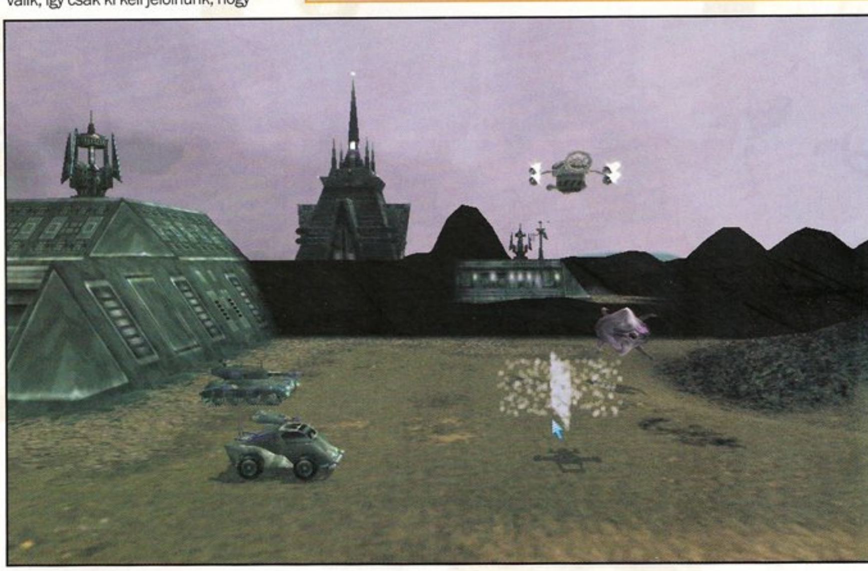


Csak azért kezdjük a férfival (mielőtt udvariatlansággal vádolnának), mert Adamski úr szemével látjuk mi is a játékot, gyakorlatilag mi adjuk neki a parancsokat, ezért sokkal jelentősebb szereppel bír, mint bárki más. Ez a fanyar humorú, Bruce Willis-es mosolyú katona az a tipikus amerikai hős, aki vészhelyzetben is gondolkodik, időnként megszegi a szabályzatot és felülbírálja felettesei döntését, nem hagyja ott sebesült bajtársát a frontvonalon, és mindig van egy kemény beszólása, mielőtt bevágja maga mögött az ajtót. Karaktere sokban hasonlítható Havochoz, a C&C: Renegade bagóköpködő, dokkmunkásképű elitkatonájához, bár az ő jelleme nem annyira kidolgozott, hiszen itt egy stratégiai játékról van szó, ahol a hangsúly igazából a mi képességeinken van, nem pedig a tökös NATO macsó megjelenítésén. Végül is könnyű azonosulni Max Adamskival, aki tipikusan az a hollywoodi filmhős forma, akit úgy terveztek, hogy gyorsan emészthető módon szívünkbe zárjuk jellemét.

Linda Van Neesten



A hölgy szintén a Solaris kutatóhajó fedélzetén dolgozik, mint kutató, s egyben az ő karaktere hivatott arra, hogy hideg fejjel ellensúlyozza Adamski harcos vérét. Rendszerint marakodik a cinikus veteránnal, de mindketten tudják, hogy semmire sem mennének egymás nélkül. A harcokban Lindának nincs túl sok szerepe, bár van olyan misszió, ahol kifejezetten rá is kell vigyáznunk, miközben egy megfigyelő járművel kutatgat békésen, amíg mi igyekszünk élve kikecmeregni a csávából. Ha azt mondanám, hogy a dokinő karaktere egy feminista utópia a nemek közti egyenlőségről, talán nem is járnék olyan messze a valóságtól. Erős, öntudatos hölggyel van dolgunk, aki mindig megmondja a magáét, de közben megvan az a természetes bája, aminek még Max Adamski sem tud ellenállni. Kettejük érdekes viszonya végigkíséri a történetet, és külön jópont, hogy egy stratégiai játékban is végre találkozhatunk emberi dolgokkal azon kívül, hogy tankokat tologatunk a térképen. Így kicsit talán közelebbinek érezzük a dolgokat, és jópofa megoldás, hogy a küldetések közben folyamatosan csevegnek egymással szereplőink, még akkor is, ha ez egyelőre nem sokkal több a S.W.I.N.E. poénos beszólásainál. Kezdetnek azért nem is rossz.



merre suhanjon a töltény, s már nincs is más dolgunk, minthogy kényelmesen hátradőlve szemléljük egységeink pusztító munkáját. Ilyenkor kis számok szállnak a levegőbe, melyek azt jelzik, hogy az adott célpont hány életerőpontot veszített, s ha nem gyengült le túlságosan, azonnal válaszol is a durrogtatásra, ilyenkor sajnos mi is veszítünk erőnkből. Ha nincs lehetőség a támadásra (ezt úgy kell elképzelni, mint a Panzer General esetében, az adott járműre kattintva besötétített szakasz mutatja, hogy meddig mozoghatunk és milyen messzire hatásos a tűzerőnk), a következő kör eleje lép életbe, s ismét mozoghatunk kedvünk szerint. A játékban huszonnyolc küldetés vár ránk (kicsit egysíkú játékmenettel: fedezd fel, keresd meg, mentsd ki, pusztítsd el, stb.), minden misszió esetében van elsődleges és másodlagos cél, gyakran az idővel is versenyeznünk kell – ez azt jelenti, hogy például csak öt körünk van arra, hogy likvidáljunk egy idegen rajt, esetleg kimenekítsük a felderítőhajónkat a kátyúból. Külön öröm az aprólékos felhasználóknak, hogy nehézségi fokozatok is vannak, amelyeket a játékmenet során is állítgathatunk kedvünk szerint, s a HARD opció bizony azt jelenti, hogy sekélyesebb körülmények között mindent időre kell elvégeznünk, így én már az első pályán elvéreztem. Ugyanakkor áldásos mentőöv, hogy a mentést is bármikor aktiválhatjuk, nagyobb sikerű körök után érdemes is konzerválni a játékot, mert bizony néha csupán egyetlen rossz mozdulat is elég, és tehetetlenül nézhetjük végig, ahogy a nyálkás ocsmányságok egymás után robbantják fel bénultan állomásozó egységeinket.

Benyomás, mint olyan

Abban biztos vagyok, hogy ez a játék senkit sem hagy majd hidegen. Megvan benne minden, aminek egy ilyen műfajban lennie kell, de mégis lehet miért támadni. Feltétlenül dicséretet kell adni a teljesen újszerű játékmenetért (ami egy nagyobb csata esetében sokkal nehezebb és több gondolkodást igényel, mint egy hagyományos real-time esetében), a remek grafikáért (végre a felbontást 1024*768 fölé is lehet emelni anélkül, hogy drasztikusan akadozna a játék), és az egyszerű, de jól felépített multiplayer üzemmód is kivívta elismerésünket (ahol a másik oldal egyedeit is irányíthatjuk). Bár először meghökkentett a RIM, a játékmenet során kezdtem beleélni magam az egészbe, így végül jókedvűen álltam fel a gép elől, annak ellenére, hogy a TriNodE legújabb alkotása azért korántsem sikeredett tökéletesre. És mint ahogy az lenni szokott, sajnos erről is beszélnünk kell. A játékterep és a járművek még nagy felbontásban is silányak, s bár a köd és időjárás-effektek feldobják a látványt, összességében kicsit egysíkúra sikerült a vizuális összmunka. A támadások esetében jól néz ki, ahogy forog a kamera körbe-körbe, miközben a titánok egymásnak feszülnek, de sajnos még ez sem dobja fel nagyon a képet. A hangokról nem is beszélve! Borzalmas háttérzajok, recsegő robbanások, idegesítő szinkronhangok – ehhez még hozzájön, hogy a szereplők dialógusa kicsit erőltetett, mintha egy Schwarzenegger film morális és esztétikai szépélménnyel dúsított párbeszédsorozata elevenedne meg ismét. Sajnos a töltési idő is bosszantó, bár nem kell órákat ülni a sötétben, de szinte minden film és átvezető rész között, sőt, egy újabb kör megkezdése előtt is malmozunk kell, és ezek az apró szünetek kissé megtépázzák azt a folytonosságot, amelyre az élmény befogadásához szükségünk van. Bár az irányítás nagyon korrektre sikeredett, néha őrjítően korlátozottak a lehetőségeink, mivel minden terepen van emelkedő és gödör, járműveink gyakran beszorulnak csata közben, s legalább két kör, mire kihúzzuk őket a dudvából. Na most ez a realizmus rendben is lenne, ha az ellenfél

Küldetések és csaták

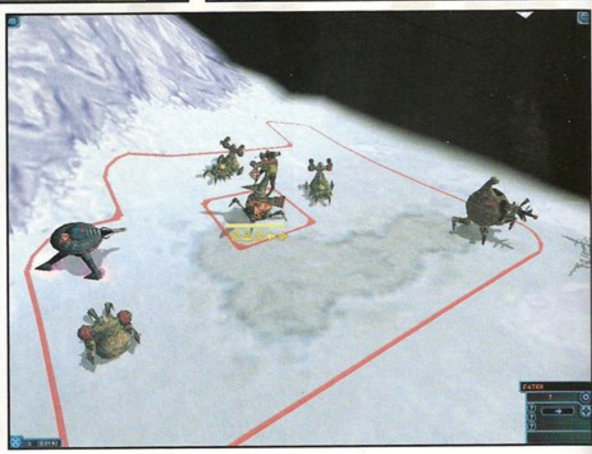
Ha az ember megszokja a RIM érdekes játékmenetét, akkor idővel könnyedén uralhatja a terepet még nagyobb csatákban is. Mindig azt kell szem előtt tartunk, hogy egy küldetéshez csak adott mennyiségű járművet kapunk, amelyekkel elsődleges és másodlagos célokat kell teljesítenünk, mindezt úgy, hogy ne fogyjunk el időközben. Rendszerint adott egy felderítő jármű, néhány könnyűpáncélos és két-három nehéztank, idővel persze légi támogatás és ütősebb földi egységek is színesítik arzenálunkat. A felderítő gép mozog a legkönnyebben, s mivel szinte mindig megjelölt pontokat kell elérnünk (amelyeket színes füstökkel jeleznek), érdemes a felderítőt előre küldeni, de mindig kísérje egy könnyűpáncélos vagy légi egység. A nagy tankok lassabban mozognak, ezért ne szedjük szét őket, mert tűzerejük elég nagy, de lomhaságuk veszélyessé válhat, ha egyedül maradnak. A könnyűpáncélosok gyorsak, de gyengék, ezért két komolyabb találat után érdemes visszavonni őket, mert ha már legyengült a jármű, akkor támadni sem képes. Szerencsére ez az ellenség esetében is így van, tehát érdemes egy körben az összes egymás mellett álló géppel egy célpontot támadni, így sikerülhet teljesen legyengíteni, mielőtt ellencsapást mérhetne bármerre is. A légi egységek sokat lendítenek az összhatáson, de jól meg kell gondolni, hogy a támadásra, vagy a védekezésre használjuk őket, mert egyetlen kör alatt kieshetnek a forgalomból, ha nem biztosítjuk az egyetemes támadás elvét, magyarán le kell kötni az ellenség összes egységét, nehogy legyen idejük bekeríteni minket. Idővel persze egyre több lehetőségünk nyílik a harcban, de ez sokkal nehezebbé is teszi a megfontolt támadásokat, pláne, amikor több képernyőnyi csatateret kell belátunk úgy, hogy az idegenek egy körben kiszámíthatatlan időközönként teszik meg lépéseiket. Hát, ebben rejlik a kihívás.



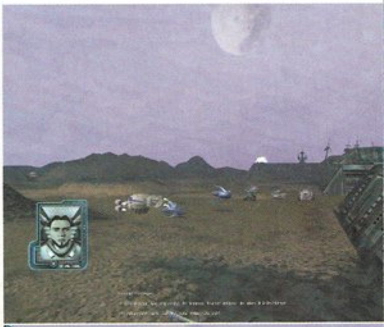


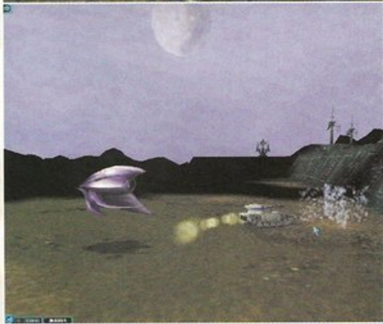




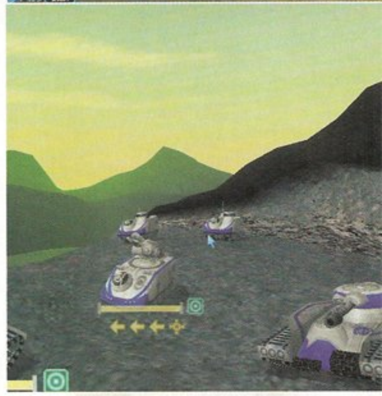












A nyuszi beszól

Lekonyul a répám. Ha valaki is azt meri mondani, hogy ez a RIM bármire is jó, az vagy vak, vagy beépített ember. Én még nem láttam olyat, hogy jó lehetne egy elbarmolt sci-fi sztori, gyomorforgatóan borzalmas „színészi" játékkal és követhetetlen játékmenettel keverve. Ez a HP gyerek csak zümmög össze-vissza, hogy érdekes, meg izgalmas! Hát mi az izgalmas abban, hogy amíg egy körön belül tologatjuk a járműveinket, addig az ellenfél bármikor változtathatja pozícióját, és persze hamarabb is lőhet, mint mi. Ami pedig a grafikát illeti, oké, hogy lehet nagyobb felbontásban játszani, viszonylag normál gépigény mellett, de ez nem akkora durranás, mikor a RIM összes pályája ugyanolyan sivár. Minden terepen van egy-két fa, bokor, meg kavics, de ezek is olyan bénán vannak eldobálva egyesével a pályán, mintha egy fogyatékos cserkésztábor pihenőhelyét látnánk, ahol vigyázni kell, hogy Pistike ne tévedjen el két fa között az egyenes ösvényen. Szánalmasak a hanghatások is, a zene sem éppen az a maradandó fajta, amit még öreg korunkban is dúdolgatunk a kandalló előtt, szóval ez a RIM egyszerűen sz*r. Úgyhogy akkor inkább gereblye!

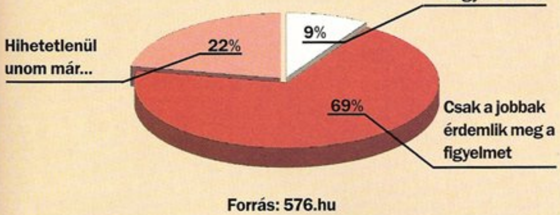
seregére is hatna a fizika törvénye, de ők általában gondtalanul suhannak át a terepen, és jól alánk füstölnek, amíg mi a mentéssel vagyunk elfoglalva. Néha az is furcsa, hogy ugyanabból a helyzetből leadott lövés fix célpontra egyszer teszem azt 5 életerőpontot sebez, máskor meg a dupláját (jegyzem: mozgás nélkül). Tehát vannak idegesítő apróságok a játékmenetben is, de azért azt nem mondanám, hogy a RIM nem érdemel tapsot, csak bizonyos részeket azonnal el kell felejteni, ahogy felállunk a számítógép elől dolgunk végeztével. Szerencsére a szavatosság tekintetében nem panaszkodhatunk, hiszen a számos küldetés, gyakorlópálya és a megunhatatlan többjátékos üzemmód gondoskodik arról, hogy a RIM ne kerüljön egy hét után a polcra. Bár évek múltán én személy szerint a Panzer General dobozát porolnám le, de aki jobban szereti a futurisztikus dolgokat, biztos, hogy a TriNodE mellett teszi le a voksot.

Ilyenkor az illem mindig megkívánja, hogy hangzatos befejezést kerítsünk irományunknak, de a RIM – Battle Planets esetében ez nehéz feladat. Mert a játék jó, és összességében kellemes perceket szerzett, ezért nem húzhatom le a búbánatba, de sajnos mégsem sikerült olyanra, ami miatt egekbe magasztalhatnám. Olyan kis limonádé mellékíze van, de az tagadhatatlan, hogy sikerült új megvilágításban vegyítenie az eddigi világsikerek tapasztalatait. A többin még reszelni kell, de abban biztos vagyok, hogy hallunk mi még erről a cégről, és talán legközelebb pont én fogom isteníteni a munkájukat. Az eredetiség mindig erény ebben a szakmában, és ez előbb-utóbb meg is mutatkozik meg. De azt hiszem, inkább csak utóbb.

HP

Vélemények a világhálóról

MIT SZÓLSZ AZ ELMÚLT ÉVEK RTS ÁRADATÁHOZ?



Forrás: 576.hu

www.trinode.com

Fishtank/Trinode
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	5

- gépünkhöz állítható grafika
- teljesen új játékmenet
- ölni jó!

- borzalmas hangok és gyatra szinkron
- déja vu

80

SETTLERS IV

THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

Settlers IV, Kettes Számú Kiegészítő Korong, Kézikönyv, Bevezető Szekció, Idézet: „ Üdvözlünk újra a Settlerek Birodalmában! Hívnak s szólítanak Téged a szorgos hódítók, hogy Te is részt vállalj a Settlers - the Trojans and the Elixir of Power című kiegészítésből. A hódítók ezúttal meglepetést is hoztak Neked: a Trójaiakat! Legendáiról, tudományáról, technológiájáról híres-e törzs, mely régi kedves barátaiddal karöltve csábít Téged új földek meghódítására."

„ - Nyomjad csak, Hans Jörg, ami a csövön kifér!" – kaphatta házi feladatául Mr. Marketingmenedzser a Blue Byte valamely közvetlen érdekeltjétől. Erre enged következtetni hogy egy-két hónap távlatából újra köreinkben köszönthetjük a Settlereket, kik negyedik eljövetele egyébiránt abszolút beváltotta a hozzájuk fűzött reményeket. Jött a térképeditorral spékelt Settlers IV Mission CD, mely kiegészítés az azóta eltelt idő során világháló-szerte képezte nevetség



s közkacaj tárgyát – megnevezése okán. Vajh'a jelenség hátterében álló, nem-kívánt-megvilágításba-való-kerülés, avagy az alap anyag lehető legtöbbszöri meglovagolásának csábító ideája vezérelte-é a Settlers IV - the Trojans and the Elixir of Power alkotóit? A válasz bízasson mindenki egyéni megítélésére. Ami tény: a kedves kis üngyi-büngyi huncimunci hódítok immár visszavonhatatlanul, immár megkérdőjelezhetetlenül itt vannak – harmadszor.

Tart a lom

A csomag érdemi tartalmaként természetszerűleg kell megjelölnünk a Trójaiakat, kik új, választható, kijátszható népcsoportként mutatkoznak be. Megvalósításukat, használhatóságukat nem érheti elmarasztaló szó – tökéletesen asszimilálódnak a Settlers IV alapból is hozzáférhető törzseivel. Jelenlétük így megkérdőjelezhetetlenül tovább fokozza a Settlers IV összerejét – a játék rajongóinak minden bizonnyal sok örömet okoznak majd. Egyébiránt nem kizárt, hogy a kiegészítőben ábrázolt Trójaiak megjelentetése hosszútávon visszaüt majd. Tudniillik technikai lehetőségeinek, valamint bizonyos hátrányok feloldásának köszönhetően igen-igen táposnak érzem én ezeket a Trójaiakat. Ahhoz, hogy érdemben is nyilatkozhassunk, persze heteket, hónapokat kell játszani az új fajjal a többi ellenében – ám ezzel együtt is sanszot látok arra, hogy az új faj meg-meg bolygatja majd a játékegyensúlyt. Igaz, ami igaz – a többi törzs repertoárja is számos javadalommal bővült. Beszélünk itt minden népcsoport számára hozzáférhető s használható mágiarendszerről, avagy a Dark Tribes ihletettség jegyében fogant, s immár szintén minden faj birtokában lévő föld-átalakító készségről. Érjük be annyival: ésatöbbi. Mindenesetre nem hülyék ezek: egy kiegészítő, melyet nem lehet nem megvenned. Illetve lehet, ám akkor elvi síkon le is mondhatsz a világhálón történő játékról. Legalábbis annak esélye, hogy a Blue Byte által is támogatott szervereknek nem lesz arcuk „jelenlegi sztenderd"-ként hivatkozván várni el az új kiegészítővel spékelt változatot, a zérushoz tart. Érdekes dolog ez – azon fejlesztésekből, amit önmaguk reputációjára is adó kiadók s alkotók ingyenes patch-ek formájában tárnak a fogyasztó elé, a Blue Byte pofa nélkül, sőt önmagát ünnepelvén kovácsol profitot. Nem fáj ez nekem, dehogy fáj – csak vedd észre, Béla!

Adott itt továbbá öt hadjárat is: ezek java része sejthetően az új fajt helyezi a Settlers IV játékos leleményességének tűéles fókuszába, ám akadnak közöttük a már meglévő törzsekre építő küldetéssorozatok is.

Figyelmet érdemel még tucatnyi, az alapmű prezentációs színvonalát, illetve a kényelmes kezelhetőséget doppingolni hivatott bonusz-funkció. Az alkotók roppant büszkék az újonnan impementált Observation Windowra, mely profilja szerint 1280*1024-es felbontás esetén szokott volt aktiválódni. „És akkor tökjó Neked, mert pár mozdulat segítségével találhatod meg a Neked legjobban tetsző nézőpontot, hogy eleddig sosem tapasztalt részletesség jegyében élvezhesd kedves barátaid szorgoskodásának látványát, kik dolgozni, halni, s élni képesek Érted." Érted.

by GyZ

Blue Byte
PII 300, 64 MB RAM, D3D
www.settlers4.com

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	5

✓ - új faj
✗ - sehol egy ufó

88



Chio

ÉTLAP

ELŐÉTEL:



Chio TACCOS (SONKÁS ÍZŰ)..............................

Chio BIG PEP (SONKÁS ÍZŰ)..............................

Chio FLIPS (MOGYORÓS ÍZŰ)..............................

Chio POP CORN (SÓS ÍZŰ)..............................

Chio POP CORN (SAJT ÍZŰ)..............................

Chio FÖLDIMOGYORÓ (PÖRKÖLT, SÓS)..............................

FŐFOGÁS:

PlayStation®2..............................



Vágj ki az akciós tasakokról, és küldj vissza címünkre 3 db Chio emblémát + 3 db akciós szalagot vagy matricát, és megnyerheted a 33 db PlayStation 2 egyikét!

Beküldési cím: „Play Station 2", 1506 Bp., Pf. 120
Beküldési határidő: 2002. május 1.
Sorsolás: 2002. május 10., 10 óra, 1116 Bp., Építész u. 8-12.
A nyertesek névsorát a Népszabadság május 17-i számában tesszük közzé.
Az akcióban a Chio-Wolf Mo. Kft. és a Scholz & Friends Bp. Reklámügynökség munkatársai nem vehetnek részt.



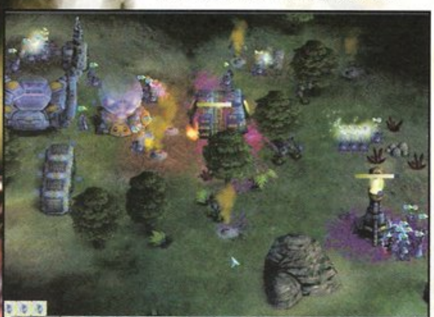
DARK PLANET

Manapság szinte már kellemetlen az RTS piac telített mivoltára hívni fel a figyelmet, lévén telítettségét nem észrevenni - nehéz. E mögött a lehető legrövidebb időn belül történő „profitkasszír" áll. A Dark Planet ilyen játék. És nekem mégis tetszik. Ez normális?

Hogy a Dark Planet minden idők legrövidebb időn belül összehozott RTS-e, arra a következő jegyek utalnak: rettenetesen béna cím. Csúcsizzó logo. Azonnali szunyára sarkalló intro animáció. Bizonyos prezentációs területek - mint pl. zene, hangeffektek - méltatlanul gyenge, avagy egyenesen mellőzött mivolta. A játék mindennek ellenére kizárólagos arculattal s érzelemvilággal bír, melyek révén az ember hajlandó esélyt adni neki. Esélyt adunk neki, jó?

- Mit lát?
- Há'om!

Természetesen jár sztori is a játék mellé - akinek kedve van elolvasni a küldetések előtti hangulatalapozókat, sorozatonként meg is ismerkedhet azzal. Dióhéjban: három faj, három technológia, egy világ, egy cél: der Hegemónia! Mondhatnók: meglepő fordulat meglepő fordulat hátán. Hasonlóan a Starcrafthez, a két idegen faj által



övezett emberiséget kínálja játékra a Dark Planet, sőt ezen fajok egyike - nevezetesen, a Dreil - egyértelmű zerg jegyeket hordoz. Jó, jó - a zerg pedig alien jegyeket, szóval nincs semmi probléma. A párhuzam különben is csak képi világ szintjén jelentkezik, hiszen ha valamely érdemet, úgy az ötletes, használható technológia fákat illetve egységeket aligha tagadhatnánk meg a Dark Planettől. Illetve csak egy kicsit: a dreilek és az emberek abszolút rendben vannak - ám a „maradékfaj", mely Sorin névre hallgat, elég érdekes madár. Helyesebben: gyík. Valamiféle lizardman-szerű népcsoportot kell elképzelnünk, mely erőteljes fantasy jegyeket vall magáénak. Így, szemben az emberek kolónia-illatú településeivel, illetve a Dreilek nyákos, visszataszító, s mint ilyen - gyönyörűséges fészkeivel, a Sorinok konfekció-fantasy-házikói meglehetősen gyenge hatást keltenek. Szerintem. A két másik faj ismeretében aligha lehet kérdéses ugyanakkor, hogy a Sorinok is jól használható, megkockáztatom: ötletes fával rendelkeznek. Ám településeik, valamint alapvető jellegük láttán - véleményem szerint egyaránt pedzegetik a fantasy öregbítésének illetve megerőszakolásának határvonalait - eszmeileg nem érzem őket olyan erősnek, mint a két másik népcsoportot.

Technológia F*ck

Ez az a pont, mely révén a Dark Planet hosszas szórakozást ígér. Semmi, de semmi forradalmi különlegesség, sosem látott s hallott újszerű megoldás - csak a Starcraft féle ódon, ám a mai napig legjobban működő RTS irányvonal. A helyzet bizony az hogy annyi de annyi, mindenféle újdonságokkal áldott/vert RTS érkezett a közelmúltban, hogy immár a Dark Planet féle instant direktklón befutása lehet az igazi hírérték. Erről van itt szó, kérném: tárgyunk sokkal inkább nevezendő 3D-s, kizárólagos Strarcraft klónnak, semmint a korunk ölén értelmezhető, úgymond: szokványos klónnak. Ma már tudniillik a szokványos az, ami nem szokványos.

A Dark Planet ellenben nemcsak hogy szokványos, de kifejezetten az. Mondhatni, visszarepíti a játékost a Starcraftes időkbe, ám három dimenzióban, sőt egész kellemes formanyelven tolmácsolja a valaha keltezett RTS modellek egyik legerősebbikének bűverejét. A helyzet az lehet, hogy az UBI Soft velünk együtt juthatott a fenti következtetésekre - ez lehet a magyarázat, hogy a Dark Planet során rendre be-be köszön az összecsapottság érzete. Rekord idő alatt kifejlesztett RTS, rekord idő alatti profitkasszír. Az ár a prezentáció bizonyos területein mutatkozik - már szóltunk róla, hogy zene nix. Leszámítva a menüben hallható rutinindulót. Jó rossz. Ám vannak itt döbbenetesen komoly produkciók. Jó kiinduló alap lehet Sorinok élén nekiesni valamely ellenséges épületnek, amúgy amortizálási célzatból kifolyólag. Ilyet még nem pipáltam - az ilyenkor megszokott/elvárható csihi-puhi effektek helyett - nem tréfa ez - két teáscsésze összekoppintásának lehetünk fültanúi. Hát elgurult a válium, gyerekek? Egységeink kommunikációs kultúrája sem ér el starcrafti magaslatokat, melyek révén pedig arc nélkül engedném a Dark Planetet 85, karácsonykor: 90 felé is. Jajjaj, lap alja. Nos, instant direktklón jellegének dacára is azt mondhatom, rég nem jelentkezett a piac ennyire könnyen kezelhető, azonnali élvezhetőséggel bíró RTS-el, így beszerzése javallott jellegű.

by GyZ




DUNGEON




HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®



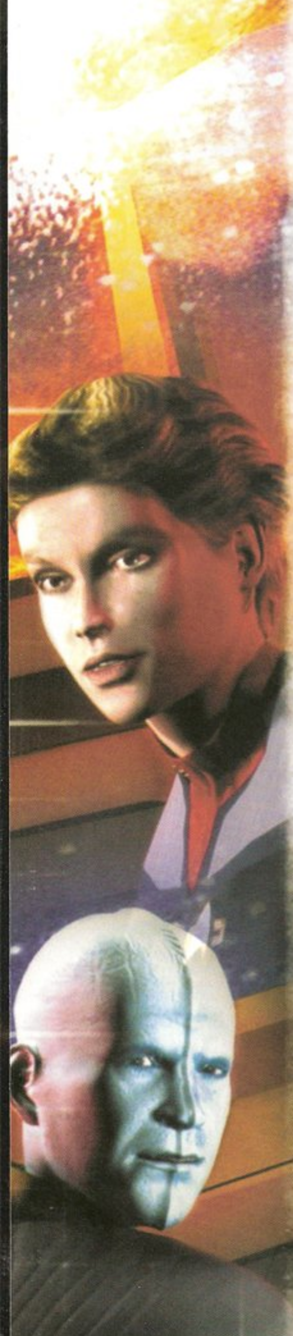
SIEGE
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
GAS
powered
GAMES
Microsoft
576
KByte



GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
GeForce4 széria
Gainward GeForce4 PowerPack!
GAINWARD
Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Sample
Gainward GeForce3 PowerPack !!!
GeForce3 PowerPack !!!
GAINWARD
Cardexpert Geforce 3 Powerpack
Jumbo
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
GOLDEN SAMPLE
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és
Video kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Kapitány, quantumtorpedó jobbról! Ja nem, balról! Ssssss.



Az utolsó hat hónapban a föderáció tagjai újra megismerhették a békét. Úgy látszott, mindenki elfogadja a kialakult helyzetet, és nem kerül sor újabb vérontásra. A Dominion legyőzése után, válaszul a háború eseményeire, a Föderáció a béke megőrzéséért létrehozott egy törékeny szövetséget, a Klingon és a Romulán birodalommal. A többi viszálykodó faj, akik a Dominional konspiráltak, egy szövetséges területen, szigorú ellenőrzés alatt húzta meg magát. A Csillagflotta tett egyedül lépéseket, nehogy a történelem megismételje önmagát, és a Föderáció, nem volt hajlandó elrettentő büntetéseket bevezetni a Cardassian, Breen, Gorn, és a többi nép ellen, akik kudarcot vallottak az Alpha Kvadráns újjáépítése során. Bármennyire éberen őrködtek, nehogy a konfliktus kiújuljon, a sok Föderációs hajó ellen irányuló kalóz akciók miatt, elkerülhetetlen lett a büntetések bevezetése és a kormányok hatalmának korlátozása. A Klingonok és a Romulánok azt a taktikát követték, hogy nem építik ki az államigazgatásukat, de ahol tehették úgy tettek, mintha semmi közük nem lenne a Föderációhoz. A Cardassiaiaiaknak előszeretettel fizettek kenőpénzeket a volt Dominion szövetségesek, ezzel is megpróbálva felszítani az ellenségeskedést, hiszen soha nem nyugodtak bele a vereségbe. A Föderáció folytatta a tárgyalásokat a Klingon birodalommal a Romulán kormánnyal és a legfőbb ellenséggel: a Cardassiai néppel, hogy létrejöhessen egy olyan megállapodás, amely minden félnek egyformán megfelelő. Sajnos a diplomácia eszközeivel nem sok sikert lehetett elérni a feszültségek enyhítésében, így a törékeny béke egyre inkább kezdett veszélyben forogni, ráadásul a Föderáció hadseregét azzal vádolták, hogy titkos erőket tart fenn, különböző rejtekhelyeken, amivel fenyegetik a régió biztonságát.

Csillagidő: 54303.1; Az új első tisztünk ügyesen dolgozik, bár eléggé tapasztalatlan, de most lesz alkalma megtanulni néhány dolgot. A hajónk megérkezett a „Vesuvi" rendszerbe, hogy megvizsgáljuk azt a szokatlan csillagaktivitást, ami akadályozza a „Maelstrom" kolonizációját. Remélem, megtudunk valamit a „Vesuvi 4" terraformáló állomáson, ami az egyedüli Föderációs űrállomás az űrnek ebben a szektorában. Kaptunk már több riasztó hírt, a Cardassiaiak mozgolódásáról a szektorban, de dacolva a csillagflotta állításával, én kételkedem benne, hogy utoljára láttuk őket erre.

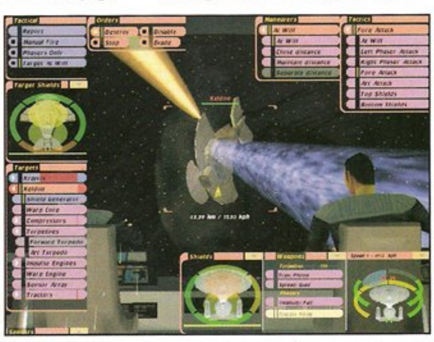
...Ikarus II közeledik az állomáshoz! Uram nagyon erős jelek érkeznek a csillag felől! Parancsnok! Vészüzenet a kapitánytól! ...a csillag... istenem! ...a magja szétesik! Vigyék innen a hajót most azonnal!... Uram, a Warp hajtómű nem reagál!... Irányítsák a vészenergiát az impulzusmotorokra... Találtunk egy azonosíthatatlan objektumot, ami most hagyta el a rendszert Warp sebességgel. Nem tudunk róla értékelhető adatokat szerezni. Vajon mi lehetett az? Uram a rendszer üres. Irány a „Starbase 12"...

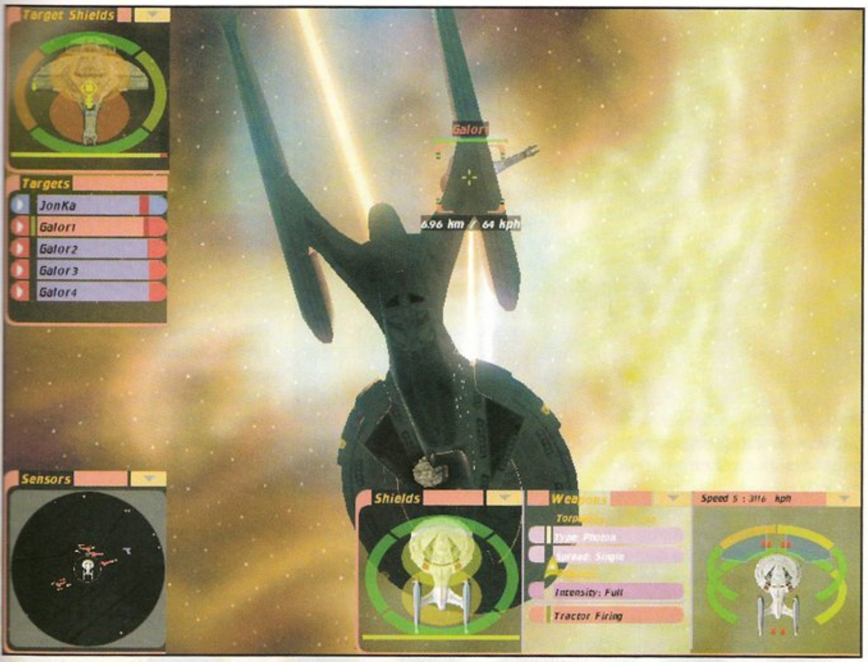
Ezzel a kis közjátékkal indul a legújabb Star Trek szösszenet, mely a Totally Games boszorkánykonyhájában készült, és az Activision közreműködésével mosolyog ránk a boltok polcairól. Nyugodtan kijelenthetem, hogy az elmúlt év a Star Trek éve volt, hiszen sorra jelentek meg a különféle stílusú Star Trek játékok, a TV adók pedig egymással versengve vetítették és vetítik még most is a két legjobb sorozat epizódjait. Volt ugyebár űrháború, űrstratégia, építgetős stratégia a bolygó felszínen, és a kedvencem a Voyager Elite Force a shooterek népes táborát gyarapítva. Ebben az évben ez a trend folytatódni látszik, hiszen januárban már olvashattatok a Star Trek Armada 2-ről, és most itt van jelen boncolódásom tárgya a Bridge Commander.

És a szereplők ismét felvonulnak...

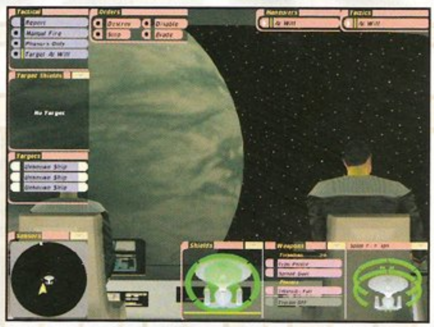
Hogy minden megmaradjon a Star Trek világ már jól kiforrott keretei között, természetesen a főszerep most is a Föderációra jut. A csillagflotta öt hajóosztályban képviselteti magát, míg a történet többi szereplője megmarad a szokásos szűkös keretek között. A Föderációnak jut a szektorok csendőrének és békítőbírájának a szerepe. Az ő feladata, hogy minden eszközzel az egyre törékenyebb béke megőrzésére törekedjen. Az egyik küldetésben például egy Klingon hajót kell megvédeni, aminek a parancsnoka természetesen visszautasítja eme nemes gesztust, és még csak meg sem köszöni, hogy kihúztuk a csávából, de miután felsőbb utasításra követnünk kell egy másik szektorba, ahol ismét bajba kerül, a második szerencsés megmenekülése után örök barátjának fogad bennünket. Egy másik küldetésben egy Ferengi hajó kell lefülelni, miután a Föderációtól ellopott titkos fegyvereket ad át a Cardassiaiaknak, de lám mily éles a diplomácia fegyvere; a bűnöst nem hogy megbüntetni nem szabad, még meg is kell védeni a visszatérő üzletfeleitől, akik közben rájöttek, hogy lebukott a szállítójuk. A játék másik főszereplője tehát a Cardassiaiaiak, akik nem a legfejlettebb technológiájukról híresek, de rendkívül éberek, annál is agresszívabbak, és naná hogy csordában járnak mindenfelé, a sok lúd meg disznót győz ugyebár, így aztán csak higgadtan, ha összefut velük valaki, mert hajlamosak csapdába csalni az ellenfelüket, és lehet az a legerősebb Sovereign osztályú cir-











káló is, ha egyedül van semmi esélye egy Cardassiai horda ellen. A további szereplők, a Klingonok, a Romulánok, és a Ferengik inkább csak bonyolítják időnként a helyzetet, de mivel ők egyelőre a béke hívei és a kitartanak a szövetség mellett, velük, néhány kivételtől eltekintve mint baráti erővel fogunk találkozni.

Megmérettettél, és nehéznek találtattál...

A főmenüben 3 nehézségi fokozat (First Officer, Captain, Admiral) közül választhatunk, beállíthatjuk a hang és a grafikai megjelenés tulajdonságait, valamint kedvünkre átszabhatjuk az irányítás billentyűit, és ki-, be-, kapcsolhatjuk a feliratozást, a legénység javaslatait, beszólásait, letilthatjuk az összeütközést, és a riasztást ütközés előtt. Itt választhatjuk ki milyen játékmódban akarunk játszani, és az [Esc] gombbal kiválasztva ez lesz a játék „Pause" képernyője is.

A játékmódok közül, három alapvető választásunk van. No 1: Küldetés sorozat végigjátszása egy föderációs cirkáló parancsnoki székében, ami jelen esetben nyolc epizódból és epizódonként általában kettő, három esetleg négy részfeladatból áll. No 2: Azonnali csatát választva egyedül a gépi ellenfelekkel, de az összecsapó erőket legalább mi magunk állíthatjuk össze. No 3: A multiplayer amin belül még további választásunk lehet, úgymint kapcsolódás a játékszerverre (http://stbridgecmnd01.activision.com), másik géphez a közelünkben TCP/IP vagy gép-gép kapcsolattal, illetve a neten keresztül az IP cím ismeretében. Természetesen szerverként mi magunk is szerepelhetünk, és ebben az esetben négy játékstílus közül választhatunk: -Deatmach (mindenki mindenki ellen), -Team Deatmach (Csapatok csapatok ellen), -UFP non UFP deatmach (föderációs játékosok a többiek ellen), -Defend the Starbase (az egyik csapat védi, a másik támadja az űrállomást). Bármelyiket választjuk is, a játékban szereplő összes hajó, és űrállomás bevonható illetve választható, maximum 8 játékos küzdhet meg egy játékban egymással, és 9 helyszín közül válogathatunk. A Bridge Commander multiplayerben tulajdonképpen nem más, mint egy „űrlövöldözős" akciójáték, ráadásul ebben a módban teljesen olyan mintha egyedül lennél az egész hajón, hiszen a legénységnek nyomát sem látni, egy árva szó, annyi sem hangzik el menet közben, ami nekem legalábbis olyan érzést kölcsönzött, mintha egy egészen más játékkal nyomulnék legalábbis az egyszemélyes mód után. Nem mondom azt, hogy a multiplayerrel valami gondom lenne, hiszen aki egy jót akar repkedni a hatalmas űrben, közben pedig egy frankót lövöldözni, annak éppen megfelelő lesz. De sajnos a játék sava-borsa hiányzik, vagyis az életszerűség, a nyüzsgés, a változatos akció, de hogy miről is beszélek hamarosan ki fog derülni.

A Quick Battle módot választva, pontosan olyan az egész, mint egy küldetés végrehajtása közben, és úgy is nevezhették volna a fejlesztők, hogy ez egy pályaszerkesztő rész, csak éppen menteni nem lehet benne. Induláskor, az első tiszt közli velünk, hogy átkapcsol szimulációs módba, és válogassuk ki a kívánt objektumokat, amiket ő be fog tölteni a taktikai adatbázisba. Itt a hajó teljes legénysége jelen van, ugyanaz

Legénység

Első tiszt /First Officer/- Saffi Larsen parancsnok



Segít elemezni a kialakult helyzetet, összegzi a hajó állapotáról a beérkező jelentéseket, ő állítja be a szükséges készültségi fokozatot, (Green-, Yellow-, Red Alert), tőle tudhatjuk meg mi a küldetés során a feladatunk, visszajátssza az elhangzott párbeszédeket, ő tartja a kapcsolatot az admiralitással.

Navigátor /Helm Officier/: Kiska LoMar zászlós



Segít a helyzetnek megfelelő útvonalat kiválasztani, rádió összeköttetést létesít a körzetben elérhető objektumokkal (hajók, bolygók, űrállomások), ő állítja be az uticélt, ő kapcsol „Warp" fokozatra, ő állítja bolygó körüli pályára hajót, ő végzi a dokkolást, a hajó megadott útvonalon történő mozgatását, az ellenséges hajók elfogásához ő irányítja a manővert.

Műveleti tiszt /Tactical Officier/: Felix Savati hadnagy



Tanácsokat ad az alkalmazandó taktikára (kézi tüzelés választásakor), ő kezeli a fegyvereket, jelöli ki a célokat, ő állítja be a mozgási és a harci taktikát, tőle kapunk jelentést a fegyverek a pajzsok állapotáról.

Kutató tiszt /Science Officier/: Miguel Diaz parancsnok



Tőle tudjuk meg, hogy a szükséges információk megszerzéséhez mennyire közelítsük meg az adott objektumot, ő szerzi be az adatokat a szektorról, a kijelölt objektumokról, vagy az aktuális célról, és ő dob ki a hajó elé egy próba célt, amivel a fegyvereket és az érzékelőket lehet beállítani.

Főmérnök /Engineer/: Brex parancsnok



Ő ad tanácsot, az energia legoptimálisabb és a helyzetnek megfelelő elosztására a fegyver rendszer, a szenzorok, a hajtóművek, és a pajzs között. Ő irányítja a hajó javítását akár harc közben is, és ő jelent folyamatosan a főbb rendszerek állapotáról.

Tanácsadó /Guest/



Nem minden küldetésben van jelen, de ha megjelenik, akkor tőle tudhatunk meg néhány kiegészítő információt a küldetésről, és ő segít elemezni és összegezni a beérkező információkat, mielőtt továbbítanánk az admiralitásnak.

a nyüzsgő forró hangulat érezhető, mint a küldetések alatt. A választható ellenfelek is ugyanazok, így 14 féle hajóból, 9 féle egyéb repülő szerkezetből (pl:asteroid, teherszállító hajó, mentő kabin), és 9 féle bázisból (pl:űrállomás, műhold, száraz dock), válogathatók össze a küzdő felek. Az ütközetek helyszínei is meglehetősen változatosak lehetnek, mivel a játékban szereplő valamennyi bolygórendszer választható, vagyis a 3 csillagrendszerben összesen 88 szektor, ami szerintem elég bőséges választék. A résztvevők összeválogatása és a helyszín kiválasztása után eldönthetjük, hogy Galaxy vagy Sovereign osztályú hajóból veszünk részt az ütközetben, majd „kezdődhet a tánc". A játék ezen része mint látszik, már egy kicsit izgalmasabb, de az igazi kihívást azért mégis a küldetések jelentik, hiszen itt is csak a lövöldözésen van a hangsúly, mindenestre a hajók és a fegyverek kiismerésére, és az irányítás gyakorlására remek lehetőség.

Uram, a kocsi előállt...

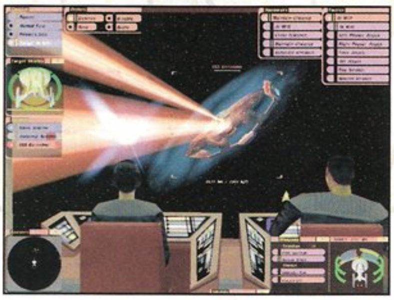
A küldetéssorozatot (New Game) választva, mintegy a bevezető mozi folytatásaként, átsugároznak bennünket a kapitány nélkül maradt Galaxy osztályú USS DAUNTLESS-re. Mikor besétálunk a hídra, megjelenik Liu admirális, és gratulál nekünk az új beosztáshoz, elmondja mi lesz az első feladatunk a hajó rendbehozatala után, és közli, hogy egyelőre a hajón fog tartózkodni Picard kapitány, mint tanácsadó és megfigyelő, hogy segítsen megtanulni a hajó kezelését. Ezután megérkezik Jean Luc Picard kapitány, kíséretében az új első tisztünkkel, aki velünk együtt először fordul meg a hajó hídján. Picard kapitány először bemutatja nekünk az új első tisztet Saffi Larsen parancsnokot, majd a veterán legénységet. Kisko LoMar zászlós lesz a navigátorunk, aki remekül eligazodik a csillagtérképen, Felix Savati hadnagy lesz a taktikai tiszt, aki mesterien kezeli a fegyvereket, és irányítja a hajót, Brex parancsnok a főgépész, ahogy magát nevezi, de ő az, aki szinte együtt lélegzik a hajóval és ismeri minden porcikáját. A kutató tiszt, pedig Miguel Diaz parancsnok lesz, aki mint a régi szép időkben a profi szonárosok, mindent meglát és meghall, ami csak történik a hajó körzetében. Együtt hát a remek kis csapat, akik örömmel fogadják a fedélzeten az új tagokat, és készséggel fognak segíteni megismerni a hajót. Sorra mindegyik, elmondja mi az ő feladata, bemutatja az általa kezelt rendszert, és mintegy oktató módban a helyzetnek megfelelő parancsainkra várnak, és ha jó volt az utasítás, akkor gratulálnak, hogy milyen gyorsan tanulunk.

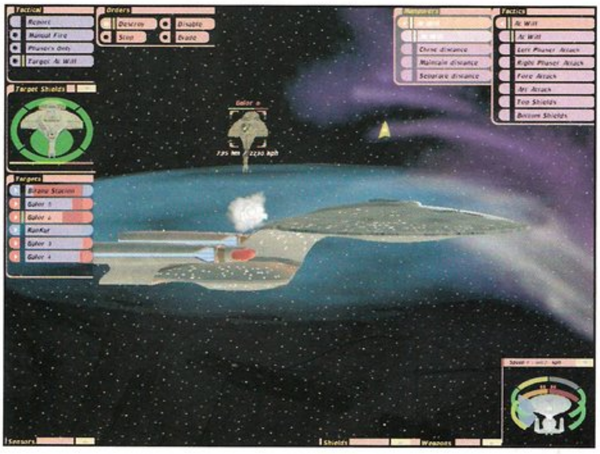
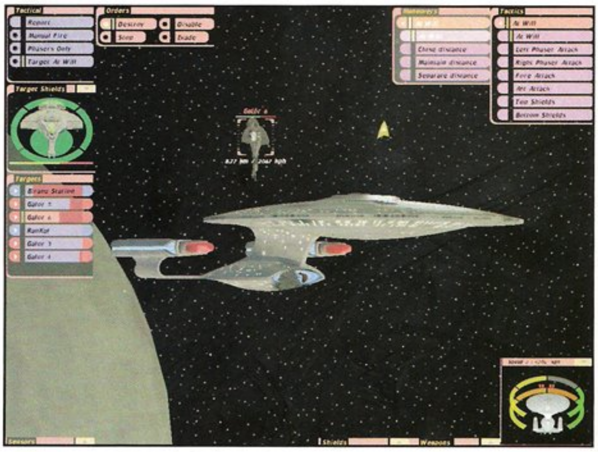
Mivel ez a cikk nem a végigjátszásról szól, nem részletezem milyen feladatokat fogtok kapni, csak annyit előljáróban, hogy lesz lopakodás, kémkedés, felderítés, elfogás, másik hajó megvédése, nyílt ütközet ellenséges flottával, egy kolónia evakuálása, diplomáciai lépések, tudományos információ megszerzése, és ha jól teljesítitek a feladatokat, akkor a játék felétől már a csillagflotta egyik legerősebb Sovereign osztályú hajójának, a USS SOVEREIGN-nek parancsnokai lehettek.

Minden küldetés a Starbase 12 nevű űrállomásnál kezdődik, és ott is fejeződik be. Itt kapjátok meg az eligazítást Liu admirálistól, és ha valamit elszúrtatok, ide rendel vissza egy fejmosásra, aminek a következménye a „Game Over" felirat. Aki nem érti elfogadhatóan az angol szöveget, annak javaslom, készítsen elő legalább egy szótárt, mert bizony eléggé szájbarágósan mondja el a főnök asszony mi a feladat, és azt milyen módszerrel kell végrehajtani. Igaz menet közben a legénység folyamatosan adja a tippeket, sőt néha még felül is bírálják a kapott parancsot, ha úgy találják, az veszélyezteti a küldetést, de mindezt eléggé szószátyár módon, ráadásul még egymás szavába is vágnak, ha a helyzet éppen úgy hozza. Az első tiszt vissza tud játszani minden dialógust, így nem lehetetlen megérteni mit is kell éppen tennünk, legalábbis annak, aki valamennyire otthon van a nyelvben, de aki nem, annak sokszor unalmas lehet állandóan megszakítani a játékot, és szótárazni, hogy kiderüljön, most akkor mit is rontottunk el. Küldetés közben maradhattok a kapitányi székben, és csak a parancsokat kiadva, a legénységre bízhatjátok, hogy oldja meg a feladatot, de a parancsokat nektek kell kiadni. De dönthettek úgy is, hogy akció közben átveszitek a hajó irányítását, és ti magatok kormányozzátok a szekeret, kezelitek a fegyvereket, választjátok ki a célokat, és pucoltok el a környékről, ha már túl nagy a baj. Persze ne gondoljátok, hogy a legénység ezt szó nélkül hagyja, mert amíg a menüben ki nem kapcsoljátok őket, folyamatosan nyomni fogják a szöveget, és még a kezeteket is leveszi a gázkarról, ha a küldetés kezd veszélyben forogni. Ha az általuk tévesnek ítélt parancsot megerősíted, végrehajtják ugyan, de közlik veled, hogy a felelősség a tiéd. Javaslom, hallgassatok a legénységre, ha nem akarjátok túl gyakran látni a „Game Over" feliratot.

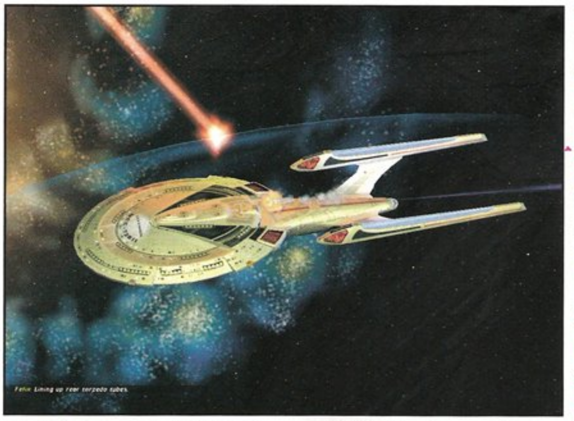
Sajna csak két kezem van...

Első ránézésre minden sokkal bonyolultabbnak látszik, mint ami valójában. Igaz, egy oldal nem lenne elég, a sok kezelő billentyű ismertetésére, de mindenkit megnyugtatok, akár csupán az egér is elegendő a teljes irányításhoz. A leírás szerint minden funkció, és parancshoz külön gomb van rendelve, de az egérrel rákattintva a legénység bizonyos tagjára előugrik az általa kezelt rendszer menüje, és abban már szintén kattintással lehet navigálni és parancsokat kiadni. Néhány hasznos funkció persze nem érhető el egérrel, így például a mozi módra átváltani is az [F9]-el lehet és mozizás közben természetesen nincsenek menüpontok. Taktikai képernyőre (ami a leghasznosabb) is csak a szóközzel lehet átváltani, és itt már szükség lesz a legfontosabb néhány gyorsbillentyű használatára, így elsősorban az [F1-F6] gombokra, amikkel a legénység tagjait lehet megszólítani és a lenyomására hívható elő az általuk kezelt rendszer menüje. Az [F1] megnyomására a navigátor jelentkezik,

neki adhatjuk parancsba, merre vegye az útirányt, térjen rá orbitális pályára, vegyen egy hajót üldözőbe, hívja rádión a szektorban elérhető objektumokat, vagy éppen dokkoljon be a közelben lévő űrállomásra. Az [F2] kapcsolja a taktikai tisztet, és az ő képernyőjén láthatjuk a radar képernyőt, a szektorban lévő célokat, neki adhatjuk parancsba, mit tegyen a kijelölt céllal, (megsemmisítés, lebénítás, kikerülés) és ő állítja be, hogy milyen módon közelítsük meg a kijelölt célt, illetve a hajó mely részén lévő fegyverekkel tüzeljünk, és azt milyen módon tegye (teljes vagy alacsony energia, egyszerre csak egy, vagy akár négy torpedót lőjön ki és az milyen típusú legyen). Az [F3] jelöli ki az első tisztet, akitől megtudhatjuk a küldetés célját, visszajátszhatjuk az elhangzott párbeszédeket, ő riadóztatja a hajót, fel vagy lekapcsolva a fegyverzetet és a pajzsot, és ő lesz az, aki jelentést tesz az admirálisnak az eredményeinkről. Az [F4] Miguelt, a kutató tisztünket szólítja meg, aki kifürkészi az adott szektort, a kijelölt objektumot, vagy az éppen célkeresztben lévő tárgyat, és begyűjti a róla megszerezhető információkat, amit majd a taktikai képernyőre fog kivetíteni, és lövi ki a hajónk elé a próba célokat, ha a fegyverek vagy a szenzorok beállítására lenne szükség. Az [F5] a kedvenc főgépészünk hívógombja, aki a javító csapatot irányítja, de az ő pultján lehet szabályozni, hogy a rendelkezésre álló energiából mennyi jusson a fegyverekre, a motorokra, a pajzsra és a szenzorokra, illetve itt bírálhatjuk felül, a megsérül részegységek javításának a sorrendjét. Végül pedig az [F6] billentyűvel a tanácsadót (Guest) szólíthatjuk meg, aki ha jelen van, akkor fontos következtetéseket vonhat le az akció eddigi eredményeiről, és tanácsokat adhat a továbbiak mikéntjére. Van még néhány gyorsbillentyű, amit esetleg érdemes megjegyezni, így az [M] amivel a térképet kapcsolhatjuk be, a [H] amivel a kézi tüzelésre válthatunk, az [Y], az [U], és a [T] valamint az [I] amivel a célok között váltogathatunk, valamint a [J] amivel, a mi célunkat támadó hajót jelölhetjük célnak. A [P] gomb jelöli ki a szektorban lévő legközelebbi bolygót, az [N] a navigációs pontokat, az [Alt+T] kapcsolja a vonósugarat, és a [Ctrl+I] megnyomására, a kijelölt objektum



elfogását adja parancsba. Kézi irányításkor a szokásos [W,S,A,D] gombokkal mozoghattok a térben és a [Q,E] billentyűkkel lehet oldalazni. A sebességet az egér görgőjével (már ha van), valamint az [1-9] számbillentyűkkel és az [R] gombbal állíthatjátok be. Javaslom, hogy a játékhoz (a CD-n is megtalálható) kézikönyvéből jegyzeteljétek ki amíg gyakoroljátok a használatukat, de kb. a második küldetés végére nem lesz szükség a mankóra.

Mi szemnek, fülnek ingere...

A zenéről és a hangokról igazán sokat beszélni felesleges lenne. Az egésznek olyan Star Trekes hangulata van. Igazi nagyzenekari szimfonikus zene szól végig, és ha forrósodik a helyzet annak megfelelően a zene is átvált pergősebb, baljósabb hangvételre, szóval meglehetősen hozzájárul a játék hangulatához. A robbanások, a lövések zajai, a térugrások hangjai mind jól eltaláltak, és mindez vegyítve az akció közben egymás szavába vágó tisztek szövegelésével, valóban fokozza a játék élethűségét.

A grafika a másik terület, amiről ebben a játékban sokat nem lehet sem áradozni, sem nyűglődni miatta, hiszen a hangsúly most nem a látványon, hanem az akción van. Mindezek ellenére megkívánja maga alá a megfelelő vasat, hiszen az egész teljes 3D-ben pompázik, minden megjelenő objektum körbejárható, játék közben át lehet váltani „Movie" módba és többféle nézőpontból lehet követni az eseményeket, de hangsúlyozom, ilyenkor csak követni. A hajók, és az űrállomások valóban jól kidolgozottak, közelről a legapróbb részletek is jól kivehetők, és például mozi módban egy torpedó kilövése után átváltva torpedó nézet módba, a látvány önmagáért beszél.

Ha a stílusát kell meghatározni talán úgy a legegyszerűbb, ha egy real time stratégiai, és egy akciós űrlövöldözős játék egyik egységének a parancsnoki székébe képzelitek magatokat, és az általad irányított hajó, egy nagyobb játszma egyik szereplője, aki a kapott feladatot a legjobb belátása szerint oldja meg, de a nagyfőnöktől kapott utasítások hanyagolása sajnos a küldetés bukásával jár.

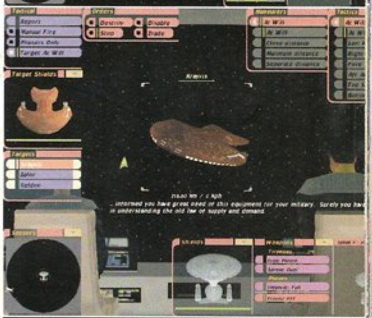
Kell ez nekünk?

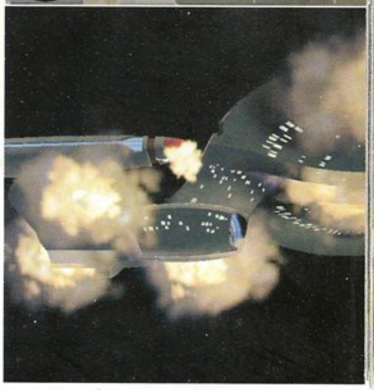
Nehéz dolgom van, ha objektíven akarom értékelni, amit tapasztaltam. Ha olyan valaki ül le a játék elé, aki kellően otthon van az angol nyelvben, úgy érezheti magát, mintha egy interaktív mozi egyik szereplője lenne, és remek akciódús órákat tölthet el vele. Aki viszont szótárazni kényszerül, annak sajnos sokszor lesz osztályrésze a „Game Over" felirat bámulása, és elég hamar rá fog unni, hogy folyton kiesik a játék amúgy pergő ritmusából, mert a loggolt párbeszédeket kénytelen böngészni. Szerencsére a [Backspace] billentyűvel a sokadszorra lefutó monológok és közbeszólások átléphetők, amik jelentős részét teszik ki a játékidőnek.

Clemi

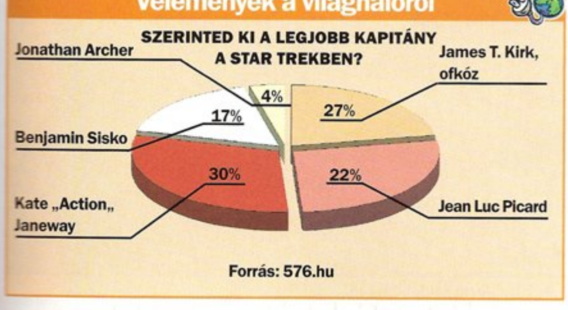








Vélemények a világhálóról



Forrás: 576.hu





FREEDOM FORCE

Létezik egy képregénysorozat, melynek első száma még a hatvanas évek legelején került piacra a tengerentúlon. A Szabadság Harcosok döbbenetes kalandjainak hatására számos emberlény kattan meg - ilyen például aaaa: Denevérember! De minden kétséget kizáróan ide sorolható Peter Parker is, ki atomfertőzését s pókemberré válását követően szintén a közjó, s nem saját érdekei szerint kamatoztatja szuperhumanikus adottságait. Minden idők egyik legelső, s mint ilyen, legeredetibb szuperhős-képregényének kultikus fazonjai most RPG-ben való megújhodásra adták módfelett elszánt - magukat.

Noha keltezési ideje végett a Freedom Force képregények hazánkban értelmezett ismertsége alul marad a Denevéremberével avagy Spidey-éval szemben, a sorozat máig is a valaha publikált, fantáziában s fordulatokban leginkább bővelkedő slozi-eposz. Hol másutt is lehetne úgy Isten igazából élvezni egy képregényt, ugye. Félre a tréfával: a Freedom Force onnantól válik igazán érdekessé, hogy a – relatíve – kései képregényekkel szemben tonnaszám méri a mesteri ötletek jegyében fogant hősöket. Az X-Men, a Faboulous Four alapötletei mind-mind a Freedom Force hatására fogalmazódnak meg későbbi korok szerzőinek elméjében – lévén első ízben itt érhető tetten a szuperhősök közötti szövetség, mely révén a törvénytisztelő állampolgárok védelme, valamint az anti-szuperhősök megregulázása – mint olyan – kerül fókuszba. Aki valamennyire is ismeri a Freedom Force-ot, Isten ne adj, még valamely, mára már relikviaszámbamenő képregénypéldány is birtokában van, annak már látatlanban is megaélvezet ez a játék. Aki azonban eleddig semmit sem tudott a Freedom Force-ról, szintén készüljön fel sosem látott/tapasztalt élményekre.

A Hősökről

Természetesen alapból itt van mindenki, kit Freedom Force rajongónak arca lehet elvárnia egy Freedom Force játéktól. Szemezgetek: itt jön mindenekelőtt a Szabadság Harcosok vezére, a Minuteman! Ugrik, üt, lő, itt, ott, míg szükség esetén: amott van. Hyperférfias s hyperpátoszos szinkronhangja hallatán máris kénytelenek leszünk tapssal adózni az alkotók előtt – nem is szólván a karikaturizált, sőt rendszerint hosszas kacagásra késztető személyiség adalékokról. El Diablo, a Hatalmas Csirke helyett itt figyulál persze El Diablo, a Tűzvész is. Repül mint gép, tüzet éleszt s használ, s nem utolsó sorban: hamisítatlan Fekete Tulipán attitűdje révén a többiek lelkében fortyogó morálérték megtriplázására is képes. Man-Bot: a valamikori playboy csóka önmagával való meghasonulását követően két mázsa vasban köt ki, hogy a Freedom Force szolgálatába állítván páratlan képességeit, levethesse válláról az őt súlytó, szörnyű átkot. Mythrill ötvözet: lőheted, lepattan. Man-Bot megy, zúz, én pedig csak nézem őt, és „Vaóóóúúúú!"-zok.

A Freedom Force páratlanul gazdag hős-felhozatalát látván kényelmesen teleírhatna az ember öt-hat oldalt ezen figurák puszta bemutatásával is. Minden egyes karakter mellé jár a Secret Origin menüpont, mely révén négy-öt perces, zseniális képregénymozikat tekinthetünk meg az aktuális hérosz eredetéről. Itt mutatkozik meg a sorozat értéke, gazdagsága. Kiemelt figyelmet érdemel a Mentor előéletét bemutató kis mozi, s az abba becsempészett kis gondolatébresztők. Ez csak egy példa – minden karakter mögött ajakkerekítésre érdemes alsztorik, egymásra mutató kis vonatkozások húzódnak meg – szóval történeti szem-



▲ Isten Hozta Patriot Cityben!



▲ - *Pussssztulj, ármányos utcai telefonfülke!*



▲ - *Önök rendeltek De Luxe variánst?*









pontból mind a képregénysorozat, mind a játék forgatókönyve hibátlannak, s nem utolsó sorban: súlyosnak is mondható.

Patriot City-ről

A játéktér megjelenítése, sőt a mű alapvető (!) mozgatórugói is hasonlóak az Evil Islandhez. Felülről tárul elénk Patriot City aktuális látképe, s már mehetünk is dolgunkra. Mely dolgok persze, rendszerint az alantas vágyak által fűtött gaztevők s feletteseik aktivitásának mielőbbi megszüntetésére irányulnak. Lévén szó szuperhősökről, alaptulajdonságaikon túl karaktereink mindegyike más-más speciális képességekkel rendelkezik. Ezen képességek bővítése, illetve megszerzett specialitásaink, alaptulajdonságaink továbbfejlesztése szavatolják a hamisítatlan RPG jelleget. Mondanom sem kell, hogy minden egyes hős egy külön kaszttal ér fel. Bullet egy másodpercen belül futja a százat, Ant a földbe ássa magát majd a város másik végén köt ki, míg Liberty Lad a legízesebb amcsi beszólásokkal haragítja egymásra a gaztevőket – ez is egy harcmodor. Így aligha túlzok, ha azt állítom: a hősök képregényekből ismert szuperadottságainak RPG alapú tolmácsolása a ma kínálatának legüdítőbb, legnagyszerűbb szerepjáték-élményét szavatolják.

A Freedom Force lehetőséget biztosít saját szuperhősök elkészítésére s használatára is. Elegáns, jól működő ötlet: tapasztalati pontokon túl presztízspontokat is kapunk. Minél inkább képesek vagyunk szuperhősként viselkedni, annál több presztízspont üti markunkat. A térképeken jellemző módon elsődleges, másodlagos objektívákkal számolhatunk. A másodlagos objektívák révén is tovább növelhetjük presztízsünket, ám ez még nem minden. A játék intelligensen figyeli cselekedeteinket. Mikor rájöttem hogy fel tudom kapni az utcán parkírozó/haladó gépjárműveket, első dolgom volt jóhiszemű szuperhős módjára takarítani el egy kereszteződésben kialakult forgalmi dugót. Ám, egy autókat hajigáló Freedom Forcer látványa nem feltétlenül az, amit az egyszeri városlakó lelkesedéssel szemlél – le is vámolta a gép a presztízspontjaimat.

A játék által kínált, illetve házi készítésű hősök Freedom Force-ba való felvétele a már meglévő hőseink által akkumulált presztízspontok elköltésével lehetséges – míg irányított fejlődésükért a küldetések során szerzett CP – character point, azaz a tulajdonképpeni XP – kezeskedik. A játék előrehaladtával már rengeteg hős áll rendelkezésünkre egy-egy missziót megelőzően, míg a főhadiszállásról elindítható csapat létszáma maximálisan négy fő. A mű legszebb kérdései közé tartoznak ezek. 1. Megszerzett presztízsünket vajon melyik hősre is költsük, ha egyszer mindegyikük kihagyhatatlan már az általa sugárzott fantázia s báj révén is? 2. Kit vigyünk magunkkal s kit ne, mikor mindegyik arcszerkezetét oly szívesen látjuk az interfészen?

A Freedom Force taktikai RPG. Kivel, mikor, honnan, s hogyan támadunk – ezek lesznek a játék során leggyakoribb gyakorisággal felvetődő kérdések. A Space segítségével bármely pillanatban megállíthatjuk az akciót, ily módon osztván ki a személyre szabott feladatokat. A Space újbóli megnyomásának hatására tovább pörögnek az események, míg hőseink a kapott feladatok szerint járnak el. Ezen szisztéma jelenti a játék lelkét, mely az itt megalkotott világmodell gazdagságával párosítván, elképesztően erős összhatást eredményez. Nézzük csak: ott figyelnek a szemét bankrablók, sáppal és stukkerrel a kezükben. Nem teljesen hülyék – három hátramaradt, és a békés városlakók zaklatásának útján óhajtják elvonni a körzet Szabadságharcosainak – Mentornak s Man-Botnak – figyelmét menekülő társaikról. A helyzet gyors cselekvést kíván – úgyhogy Space. Haha! Nézzük csak: egyetlen kinyúvasztott városlakó kapásból presztízsvesztés, míg egyetlen kereket oldott gaztevő – szintén presztízsvesztés. A megoldás: Mentor letiplizik a civileket zaklató genyák felé, majd Őrület képességét hasznosítván, időleges zavarodottságot bocsát mind a civilekre, mind a gaztevőkre. Ez fizikai sérüléssel nem jár, ám jó eséllyel tereli szét kellő mértékben a csoportosulást ahhoz, hogy józanságuk visszanyeréséig elég idő legyen hatástalanítani a menekülő rablókat. Man-Bot révén végre kellő koherencia jegyében állíthatunk röppályára egy gépjárművet – szétlapítandó a bankból távozó, rossz arcú urakat. Aztán mikor belövendő a helyes célzás irányát, a verdát feje fölé tartó Man-Bot, s a legközelebbi rablót a módfelett látványos Psyche Shock-kal súlytó Mentor felett is nyomunk egy pause-t – ledöbbenünk. A legszebb szuperhős-képregény hagyományok elevenedtek meg monitorunkon 3 dimenzióban, s hogy mi is lesz a következő képkocka – csak rajtunk múlik.

És ez, kérem: Jó!

A lehetőségek komplexitása, a zseniális történetvezetés kényelmes, letisztult, könnyen elsajátítható kezelőfelülettel párosul. Fontos még hozzátenni, hogy a Freedom Force meglehetősen komoly, mi több: kemény játék. Összehangolt csapatmunkát, átgondolt műveleteket, intelligens játékmenetet kínál, ám követel is. A Freedom Force lelkét fűtő RPG szabályrendszer, a stílustól valaha látott legerősebb prezentációs jegyek végett első ízben mondhatjuk el hogy egy képregénymítosz nem csupán önmagához, hanem a szórakoztató informatika jelenkori elvárásaihoz képest is hatalmasat produkált. Azonnali, kihagyhatatlan klasszikus.

by GyZ

WELL, IF I AM GOOD AT ANYTHING, IT IS DESTRUCTION

Electronic Arts/Irrational Games
PIII 400, 128 MB RAM, D3D

www.irrational-games.com

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✔ - képregény RPG
- remekbe-szabott történettel
- remekbeszabott hősökkel

✘ - nemó-nyilatkozomő

97

MIGHT AND MAGIC IX

„Tükörrel csinálják. A megfelelő szögben beállított tükör mágikus tulajdonságokkal bír. A füst pedig elmossa a kontúrokat." -Neil Gaiman

Furcsa dologgal szembesültem. Annak idején, mikoron a szerepjátékok virágzó korát éltük, jómagam sem maradhattam ki a nagy rpg-lázból. Rohantam szűkebb értelemben vett hazám egyetlen, ilyen téren is bizonyítottan ellátott könyvesboltjába, ahonnan éppen hogy csak el tudtam szabadulni, annyira lekötött a kollektív fantázia eme mézédes cementje. Néhány nappal később már büszkén cipeltem haza egy vaskos kötetet, és amolyan igazi gyermeki lelkesedéssel fogtam bele a betűk rengetegének legyűrésébe. A leírt adatok sokasága és saját korom csekélysége következtében a többszöri végigolvasás sem jelentett teljes megértést, de feladni eszembe sem jutott. Valahogy így kezdődött el a rajongás, amely mind a mai napig bennem lakozik, ami még most is meghatározza -igaz, sokkal kisebb mértékben- érdeklődésem bizonyos körét. Legyen szó akár fantasy, akár sci-fi témakörről -esetleg mindkettőről egyszerre- felcsillan a szemem, a külvilág megszűnik létezni számomra, és csak játszom, csak játszom a szerepet, amelyet magam választottam; egy elképzelt világ elképzelt sikátorait járva.

A városra lassanként leszállt az éjszaka homálya. Pár megfáradt utazó bakancsa verte föl az utca porát; a kis csapat azonban mégsem a kocsma irányába baktatott. A helybéli kovácsot keresték, akit annak rendje, s módja szerint meg is találtak. Valami mégis félresikeredett. A műhely most lángokban áll, a kovács-mester bent veszett, jogosan, avagy jogtalanul, most már nem lehet tudni. A jövevényeket pedig már csak pár száz méter választotta el a város őreitől. Megpróbáltak hát a hányaveti nemtörődömség álcáját erőltetni pattanásig feszült idegszálaik elrejtésére. Nem jött be nekik. Sós perecet majszolgatva konstatálták a fejleményeket.



Hasonló élményben egy gép nem, vagy csak nagyon ritkán tud részesíteni; teljesen elvarázsolni a mindennapokból az álom-szőtte várfalak közé; sejtelmes intrikák kémlelőivé, barbár háborúk zsibongásának karddal és mágiával véghezvitt csillapítására. Kivételek persze vannak, időben és térben elszórtan ugyan, de mindig akad majd olyan fejlesztő, aki lát fantáziát egy -stílszerűen- fantasy szerepjáték piacra dobásában. Ha a dolog eléggé sikeresnek bizonyul, jöhet egy még szebb, még jobb, még eladhatóbbra tervezett folytatás, mígnem végeláthatatlan sorozattá bővül az immáron kultikussá vált eredeti ködtömeg. Ezáltal azonban silányul a sokadik epizód, és egy bizonyos időfaktor után beáll az átlagos, hamar megunt tucat-játékok közé. Ezen a tényen hivatott rontani a kapkodás, a rövid határidők kisördöge, amely eddig még egyetlen szerepjátéknak sem vált különösebben előnyére. Hamarosan az is kiderül, miért firkálgatok én most ilyen dolgokról.

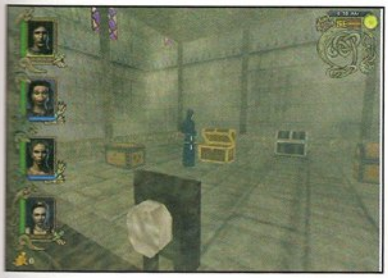
Misztériumjáték

A Might and Magic sorozat tagjainak sikerült a lehetetlen. Hihetetlen, de le tudtak kötni a monitor elé úgy, hogy sokszor egyáltalán nem éreztem a valós idő múlását, csak az adott játék ritmusát, csak a fantázia-szülte történések pókfonalait. Mindezt tették olyan grafikai megvalósítás mellett, amely szabadon engedte a játékos ennen képzeletének látomásait; máig emlékszem a karakteremnél sokszor jóval méretesebb pixelszörnyekre. A grafika ilyen fokú igénytelensége végigkísérte az egész szériát, mondhatni, a M&M játékok mindig is le voltak maradva a kor követelményiehez és a vásárlók igényeihez képest. Hogy mi miatt lett mégis mindegyikük sikerjáték? A történet és a hallatlan interaktivitási lehetőségek kovácsolta hangulat miatt. Ebben az aspektusban bizony verhetetlenek, mind a mai napig. Noha a hard-core rajongók minden egyes részben közutálatot hirdettek az egyes epizódok végén feltünedező science elemek folytán, szájukat húzogatva aztán mégis lenyelték a parányi békát. Én ugyan egy elfajzott rend felkent híve vagyok, mégis egyet kellett értenem velük.

Ami viszont tény marad: ezek azok a játékok, amelyek számomra legjobban megközelítették az offline, papír alapú rpg-vonulatot. Meggyőző mértékű földrajzi kiterjedéssel bíró bejárható -és bejárandó- területek, valamint a teljes szabadság érzése, hogy gyakorlatilag azt teszünk, amihez kedvünk van.

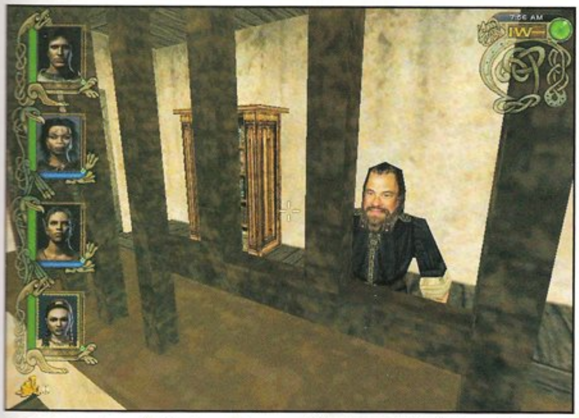
Okulva eddigi tapasztalataimból, jó előre közvetlenül még elérhető távolságba készítettem néhány napi hideg élelmet, és csak ezután mertem elindítani a programot. Egy harmatgyenge intro végigbámulása után bátorkodtam hangosan megjegyezni, milyen szép lett a menü kidolgozása. Ekkor még nem gondoltam semmi

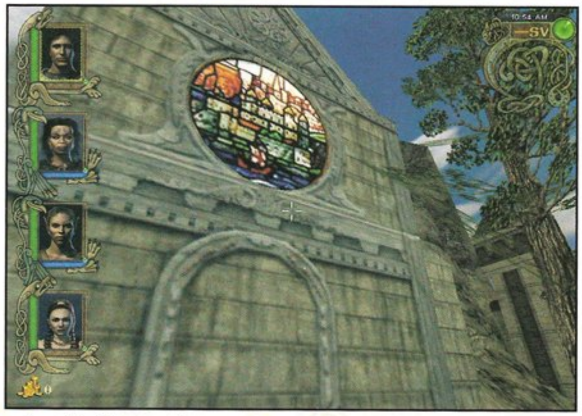












rosszra, nyomban rákattantam egy új játék indítására. Meglepő módon rögvest felajánlották nekem a karaktergenerálás örvendetes lehetőségét, amellyel eredeti szándékom szerint éltem is! Különösen, hogy végre ismét saját kezünkbe került sorsunk, mind a négy karaktert ránk bízták!

Vámpírt ide!

A Might and Magic nyolcadik részét kissé ellenszenvesnek ítélni egy pillanat műve volt csupán. Jól emlékszem, milyen nonszensznek tartottam, hogy a mezei felhasználó sárkányokkal, vámpírokkal, meg hasonló idétlenebbnél idétlenebb entitásokkal szállhatott szembe az aktuális gonoszokkal; jobbára eladdig pont ezeket irthattuk halomra. Annál meglepőbb volt a mostani felfedezés és ledöbbenés; vajon miért nincsenek most is sárkányok és egyebek a választható fajok között? Igenis furcsa, még én is meglepődtem, mennyire nagy hiányérzetet okoz távolmaradásuk! Egy szó, mint száz: a fejlesztők visszatértek a már jól bevált, mindenhol használatos (és önmagukban pont ezért megunt) fajokhoz. Mélyen tisztelt vásárlók: emberek, elfek, törpék, fél-orkok a választék.

Emberek: a legáltalánosabb faj. Ehhez mérten nem kapnak sem bónuszokat, sem negatív pontokat az alapképességeikre. Egyaránt képesek a fegyverforgatás és a mágia elsajátítására, igaz, kevésbé specifikus a tudásuk, épp ezért alacsony szinten művelik ezeket.

Elfek: a könnyűléptűek népe. A történet is némiképpen körülöttük bonyolódik, úgyhogy jó lesz odafigyelni rájuk. Gyorsabbak és ügyesebbek az embereknél, jobban konyítanak a mágikus tudományokhoz is. Eszük is gyorsabban forog, nem csoda hát, ha nem az erejüket fogjuk hasznosítani kicsiny csapatunkban.

Törpék: kicsik, de erősek és tanulékonyak. A játék folyamán minden képzettséget gyorsabban sajátítanak majd el, noha a mágiához kevesebb közük van, így csak magasabb idézési költség fejében képesek erre.

Fél-orkok: erősek, brutálisak, gyenge felfogóképességűek. Mondhatni, mindent többször kell elismételni ahhoz, hogy megértsék. Mindent többször... A fegyverek forgatásának bajnokai. Hogy varázsolni? Azt inkább felejtsük el...

Ha mindezen arculcsapásokon túlestünk, bátran határozzuk meg kasztunkat, amely -mily meglepő és mulatságos- lehet harcos, vagy lehet „beavatott", utóbbi a varázsló helyi megfelelője. Ennyi. Nem több, kevesebb aligha lehetne. Ezen kettő lehetőségből fejlődhet hős karakterünk tova; előbb a védekező és támadó harcmodor, utóbb a jellembéli változatok közötti különbségek alapján.

Tovább haladva a karakteralkotás rögös útján, meg kell határoznunk, mely képességeinkre mennyi plusz illetve mínusz pontot deklarálunk. Vegyük figyelembe, hogy a bizonyos fajok és kasztok különbözősége, bizonyos képességeire költött pontok különböző számában is megmutatkozik; vagyis a fél-orknak több képesség-pontjába kerül, teszem azt, az intelligenciájának egyetlen egységgel való növelése.

Hősies kalandunk félidejéhez érkeztünk. Minekután meghatároztuk, kit, milyen fajjal és kaszttal áldott meg a természet, belekontárkodhatunk a képzettségek listájába is. Minden karakterünknek kettő-kettő harci és nem harci ("világi" rémlik, de nem esküszöm meg rá) képzettséget választhatunk, amelyek a játék folyamán ugyanúgy fejlődnek, mint szinte minden más. Ha mindezekkel végeztünk, avagy a lustábbak elfogadják az előre összeállított karaktereket, ideje megismerkednünk a játék történetével. Rendezői figyelmeztetés: hamarosan kezdünk!

Chedian história

Chedian, jelen vizsgálódásunk tárgyának helyszínéül szolgáló régió, Ursania, valaha a fél-orkok birodalmának számított. Ők, a sors kiszámíthatatlan szeszélye folytán elvesztették történelmüket, szinte teljes múltjukat a vénséges mesemondók kihalásával, még a „Nagy Kataklizma" idején. Azelőtt uralmuk alá hajtották környezetük nagy részét; aztán egy szépséges napon a semmiből feltűnt egy nagyhatalmú mágus; név szerint Verhoffin. Hatalmas tornyot építtetett, melyet az Ursania-i birodalomtól különálló, független domíniumként tartott számon. Küzdelmes harcok következtek. Végül egy bérgyilkosnak sikerült végeznie Verhoffin-nal, aki azonban utolsó bosszúját még beteljesítette: mérhetetlen mágikus hatalmánál fogva egyetlen varázslattal pusztította el a kontinens (Rysh) majd' felét. Ezt nevezték azután „Nagy Kataklizmának", mely a fél-ork birodalom hanyatlásához vezetett. A katasztrófa Chedian-t érintette a legkevésbé, ahová attól kezdve egyre-másra érkeztek a telepesek.

A világ ezen részén található egy jól megmunkálható, kitűnő képességekkel rendelkező fémfajta, a „Thjorad". Többek között az anyag és lelőhelyei birtoklásáért folyt a legtöbb háború az azóta eltelt fél évezredben. Kalandos történetek ezek, telve intrikával és minden egyéb, ilyen esetekben alkalmazandó fordulattal. Elmesélésüktől most szíves engedelmetekkel eltekintenék, mert alaposan kifutnék a cikkre szánt karakterekből.

Egyszer volt, hol nem volt...

Réges-régen történt már, mikor a legelső Might and Magic kinyújtóztatta végtagjait a személyi számítógépek alkotta piac felé. **Jon van Caneghem** csapatának kódhalmaza meglehetős sikert aratott elfajzottabb berkekben, így nem meglepő módon az első rész sorozatot indított. A negyedik, majd ötödik epizód igazi áttörésként jelentkezett a számítógépes szerepjátékok történelemkönyvekbe; hatalmas, és rendkívül összetett világa elkápráztatta a gyanútlan átlag felhasználót. Az utóbbi idők termése pedig a már vázolt, kicsit gyengécske grafikai megvalósítás, ám lebilincselő történet, egyre újabb és újabb helyszíneken keresztül ismerkedhettünk **Enroth** világával. Hogy őszinte legyek, már most várom a következő epizódot, hátha visszatérnek kalandos, víg napjaink még. A remény hal meg utoljára.

Ha még nem ismernéd...

A szerepjátékok igen különös módjai a szórakozásnak. Elképzelt világ kitalált személyiségei lehetünk, egy szemvillanás alatt. **Dave Arneson** és **Gary Gygax**. Eme két név takarja azokat az embereket, akiknek a társasjátékok ezen felülmúlhatatlan válfaját köszönhetjük. Ők voltak azok, akik 1972-ben (harminc éve!) megalkották az első szerepjátékot. A dolog lényege a képzelőerőre hagyatkozik. A játék mestere, a mesélő alkotja meg a környező világot, míg a többiek a világ egy-egy karakterét személyesítik meg. A játékmester irányítja a nem játékos karaktereket, ő szövi az intrikákat, ő kényszeríti cselekvésre a játékosokat. Ehhez segítségére vannak az adott szerepjáték szabálykönyvei, melyek szükségképpen kordában tartják a lehetőségeket, alapot biztosítanak a világ egyes helyszíneinek megalkotásakor.

Az elfek viszont nem voltak telepesek, ha úgy tetszik, ők az őslakosok Chedian-on. A „Nagy Kataklizma" előtt a többi fajtól elkülönülten, klánokba szerveződve éltek a régióban. Valamilyen úton-módon viszont azon kevés fajok közé tartoztak, akik semmiféle ellenállást nem tanúsítottak az Ursania-i birodalom hódító terveivel szemben. Ám most pusztító veszély fenyeget, s ez ellen csak a hat klán egyesítése, összefogása segíthet.

Sárkányfű és kapafog

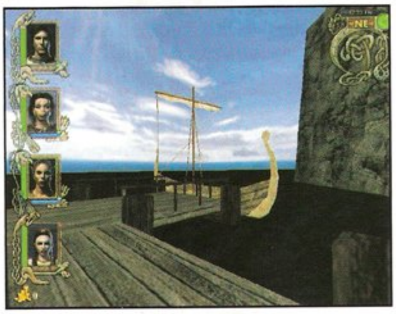
Minden nagyon szép és jó, tengeren ring a kis hajó. Mindezek után azonban ér a vizuális sokk -negatív értelemben-; a grafika teljesen új, teljesen három dimenzió, teljesen... visszataszító. Nem tetszik, s bár ez a magánvéleményem, a játék a továbbiakban sem volt képes meggyőző erejű látványt produkálni, hozzáteszem: legnagyobb sajnálatomra. Mindjárt a legelején egy sablonos, hanyag kivitelezésű épületben találjuk magunkat, ahol egy méretes kobakú vénember azzal a kikerülhetetlen szándékkal álldogál, hogy ő most tanácsokat fog nekünk osztani. És a játékban szinte az összes NPC-nek túlságosan eldeformált és nagy feje van, és szinte az összes terep már-már ordít felénk, hogy csak a sok egy kaptafára készült textúrák egyike. Pedig pont a grafika az, amelyhez ténylegesen hozzátették magukat a tisztelt fejlesztők; még külön engine-t is licenszeltek hozzá. Kicsit vizslatva a manual-t, vagy a játék főkönyvtárát elég egyértelművé válik, hogy ez bizony a „Lithtech" névre hallgató motor, amely már a No One Lives Forever alatt is szépen muzsikált. Szó, mi szó, jobban fest minden, mint az előző részben, de azért most sem strapálták magukat nagyon a fiúk.

Rögtön szembetűnik a kezelőfelület alakulása is: immáron elhagytuk a kereteket, a játéktér a képernyő egészén terpeszkedik; a bal oldalon karaktereinket és azok fontosabbnak ítélt értékeit (életerő, mana-pont) tekinthetjük meg, a jobb oldalon pedig egysokminden-az-egyben alapon létrehozott információs panel (amit valaki iránytűnek nevezett el, méghozzá igen okosan!) foglal helyet. Utóbbi szolgál az idő mérésére, valamint a veszélyességi tényező kijelzésére. Ha a lámpa sárgán világít, ellenség ólálkodik a közelünkben, ha pirosan, már észre is vett minket. Az iránytű alatt ideiglenes lakótársak vernek tanyát; ők azok a segítő nem játszható karakterek, akik némi jutalom reményében hosszabb-rövidebb ideig csatlakoznak majd kicsiny, bátor csapatunkhoz. Őket nem tudjuk közvetlenül irányítani, viszont nagy előnyük, hogy velünk harcolnak, és nagy hátrányuk, hogy velünk örülnek a jutalmaknak is. Ha már felvettünk ilyen karaktereket kalandozásaink során, bármikor szóba elegyedhetünk velük, kvázi bármikor kitehetjük a szűrüket egy lakatlan szigeten. Még egy elszomorító dolog: csak hárman lehetnek a drágák, senki ne álmodozzon egy egész magánhadsereg létrehozásában. Nem baj, jó ez így. Arra figyeljünk oda, hogy segítőink napi bér fejében kockáztatják értünk a fejüket.

Hirtelenjében rátérnék a játék világának megvalósítására. Az egy dolog, hogy igénytelennek találtatott, de az már másik, hogy milyen furcsaságok történnek benne. Ha történetesen egy városban bóklászunk, akkor egy árva lelket sem fogunk a házaikon kívül találni. Egy várostól, de még egy falutól is, ez illetlen cselekedet; mindenesetre tény, hogy ahol ez idáig megfordultam, jellemzően „egy ház - egy ember" volt a népsűrűség, de a tereken, az udvarokon, egyáltalán az utcákban egy teremtett lélek nem sok, annyit sem láttam. A fogadóban is dereka feszíti idomait egy szemrevaló fehércseléd; noha állhat ott rendületlenül, ha nincs egy fia vendége sem, ami e kocsma esetében igenis, hogy irreáli Betérünk a bankba, ahol egyetlen borostás pojáca fitogtatja ennen műveltségét, ám kölcsönt vételezni nála nem lehet. Feljegyzendő; alkalo adtán szépen legyakjuk. Nosza, irány a kiképző-terep, ahol -figyelem, ez egy hangulat-növelő szünet itt- romli (!) az „egy ház - egy ember" arány! Senki sincs itt, csak a számtalan kapcsoló és tolókar fogadja szerény személyünket. Még szerencse, hogy céltáblának használt szalma-babáka nem vitte magával az ismeretlen -és immár utolérhetetlen tulajdonos. Ne mondom, nehéz lett volna négy dara városlakót alkotni a fejlesztőnek; ennyi elegendő lett volna ahhoz, hog fukarnak mondjam a választékot, de legalább meglévőnek tekintsem, és lám, mégis gondoltak erre a fejleszt Hát, nem gondoltak.

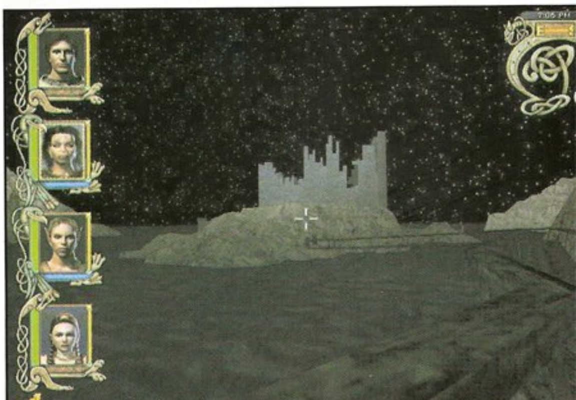
Kiábrándultam a városkából, megnéztem hát a háziállataikat. Ebben legalább nem kellett csalódnom, vol belőlük bőven. Talán többféle jószág számláltam össze, mint ahány város lakót! Fogtam a kardom, elkezdtem leamortizálni a település állatállomá nyát, vesszenek csak éhen. Mindig i gonosz voltam, ugyebár. Újabb meglepetésben volt részem, mely ezután már egész kalandozásom során vég kísért (ett). Lőttem is róla pár képec

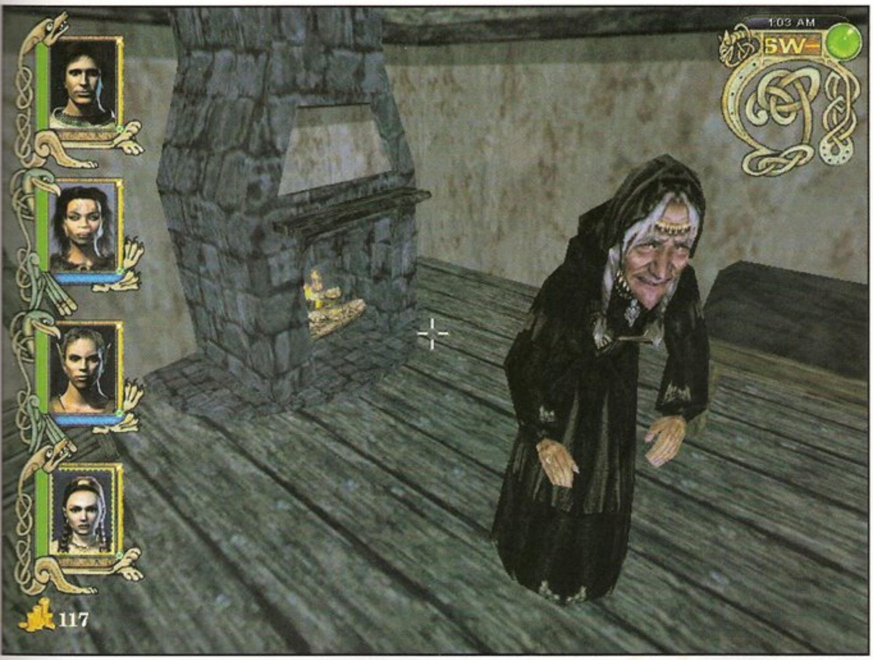








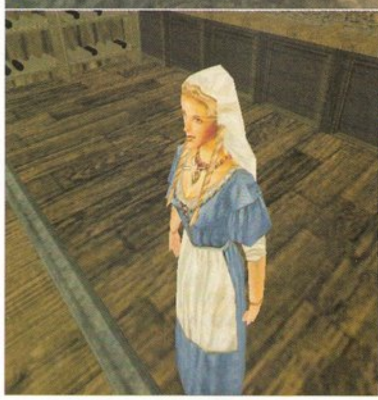












két, hogy bemutathassam nektek. A Might and Magic IX alkotói profizmusára nincsen jó szó. Habár a tehenek és élőholt csontvázak meglehetősen kevés rokonságot mutatnak mind egymással, mind a struccokkal, kíméletlen csapásaink elől nem restellnek a talajba menekülni. Mondhatnám, instant temetés.

Az irányítás láttán pedig leginkább régi jó fps-ek hangulata ébredt fel bennem, ami még alapjában véve nem lenne nagy baj. Az alapfelállás szerint valós időben, real-time pofozkodunk az ellenséggel, ami nem minden esetben célravezető momentum egy szerepjáték életében. Néha bizony túlhúztam az ellenfélen a kurzort, és csak a levegőbe záporoztak kardcsapásaim, nyíl-lövéseim. Ajánlott tehát nagyobb hordák támadása alkalmával váltanunk egyet, méghozzá körönkénti harcba. Így talán még sikerül eltalálnunk valakit. A harcról ennyi bőven elég lesz mára; ha valaki játszik egy keveset a programmal, lesz benne része eleget. Egy kisebb részét taglalnám még, a varázslás mechanikáját.

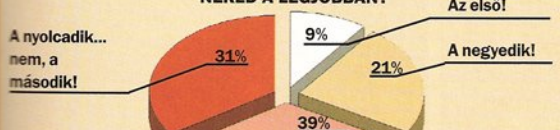
A mágia-rendszer az, amire a fejlesztők oly nagyon büszkék. Pedig nem valami eget rengető dologról van szó. Annyi csupán, hogy a mágiához konyító kaszt (ok) jó előre bememorizálják az adott tekercs tartalmát, majd a jobb egérgomb jótékony hatása során elsütik. Bonyolultabb a helyzet, ha varázskönyvekkel találjuk szembe magunkat. Ezeket elolvasva ugyanis egy regimentnyi varázslatot kapunk kézhez, melyek közül ki kell választanunk az alkalmazandót, amit később buzgón elsüthetünk -és a varázs elillan. A mágia -így a vele foglalkozó varázskönyvek is- a varázstudomány több ágára bomlanak, egy varázskönyv értelemszerűen csak az egyik úttal foglalkozik. Az így megtanult varázslatok korlát nélkül alkalmazhatóak, amíg mana-készletünk tart. Hát, ennyi lenne.

Mit írhatnék végszónak? Eléggé bizonytalanul üldögélek eme karakter-halom előtt, mert nem tudom eldönteni, mennyit ér a játék. Mi szerint osztályozzam; csak, mint egyet a sok közül, vagy, mint egy reménytelen folytatást? Ha a M&M 9 egy olyan fejlesztőcsapat munkáját dicsérné, akik ezt megelőzően nem produkáltak nyolc, jobbára fantasztikus szerepjátékot, akkor ugrálnék és tapsikolnék örömömben. Így viszont, ismerve azt, hogy mit alkottak eddig az „Új Világ" programozói, harmatgyenge alkotás ez a mostani. Pont azt rontották el a fejlesztők, amiért eleddig tiszteltük, becsültük a sorozatot: az eredeti szerepjáték hangulatáért. Ez a játék viszont nem más, mint egy akcióval agyonnyomott mászkálós stuff, egyfajta diablo, csak éppen a karakter szemszögéből. A veterán rajongóknak nem biztos, hogy tetszik az új fizimiska, jómagam például nagyon untam ezt a fajta mészárlást, és nem tagadom, pár „pillanatra" sikerült elbóbiskolnom. Igazán az NPC-k sem alakítottak nagyot; előfordult, hogy egyikük elküldött egy másikukhoz, amaz meg visszaküldött az elsőhöz. A továbbjutásban egyáltalán nem segítettek. Zenére, hangra nem panaszkodhatom, szegények elég sablonosak, de egy fantasy-játéktól nem vártam mást. A megfáradt kalandozó utolsó mentsvára a pihenés. Ez az utolsó jó tanácsom is: pihenjünk ott és olyan gyakran, ahol csak lehet!

dracoo--[irresolute]

Vélemények a világhálóról

MELYIK MIGHT AND MAGIC TETSZIK NEKED A LEGJOBBAN?



Forrás: 576.hu

www.3do.com

3DO/New World Computing
PII 400, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

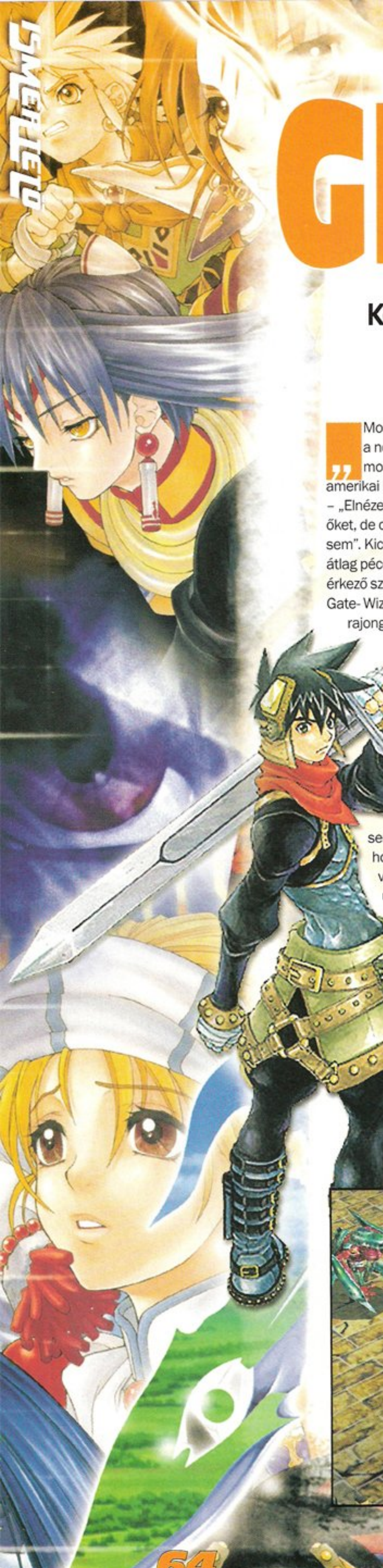
✓ *-pár álmatlan éjszaka*

✗ *-... és pár álmos nappal. És még arcomage sincs.*

80

GRANDIA II

Két fajta ember van a világon: aki imádja a japán stílusú szerepjátékokat, és aki gyűlöli őket, köztes út nincs. Vagy mégis?



„Mostanában már úgy vagyok a nőkkel, mint az elefántokkal" – mondta a negyvenes évek híres amerikai komikusa, George Burns – „Elnézegetni még elnézegetem őket, de otthon nem tartanék egyet sem". Kicsit hasonló a hozzáállása az átlag pécés CRPG-fannak a Japánból érkező szerepjátékokhoz: a Baldurs Gate- Wizardry- Might and Magic-rajongók többsége egy lekicsinylő mosollyal szokta gyerekjátéknak nevezni a nagy szemű lánykákat és tüskés hajú fiatalembereketfelvonultató műveket. A keleti RPG-k pécés megjelenési gyakoriságát tekintve túl nagy izgalomra mondjuk eddig sem volt senkinek oka, lévén, hogy nagyjából kétévenként volt szerencsénk ilyen játékot üdvözölni a képernyőinken, és akkor sem a legjobb átiratokat kaptuk – gondolom mindenki emlékszik még a grafikai bughegyekkel tűzdelt, elcsúszó hangú, idegesítően prüntyögő zenéjű Final Fantasy-inkarnációkra...

A Sega tavalyi nagy hátraarcának (beszüntették soros játékgépük, a Dreamcast gyártását, és kizárólag a multiplatform játékgyártásra/kiadásra koncentrálnak) köszönhetően mostanság megváltozni látszik a helyzet. A sajnálatosan fiatalon elhalálozott DC korrekt RPG kínálatának köszönhetően van már nekünk pécés Phantasy Star Online-unk, és most már Grandiánk is, méghozzá rögtön a második rész.

Hőseink vs. Nagy Gonosz Istenség

A japcsi szerepjátékok leginkább abban különböznek európai és amerikai társaiktól, hogy nagyon nagy hangsúlyt fektetnek az érzelmekkel bőségesen meglocsolt, magával ragadó történet megalkotásra. Esetünkben sincs ez másképp, a Grandia 2 kiváló alapsztorival rendelkezik, ebben a tekintetben bármelyik nagynevű stílustársával felveszi a versenyt. Volt egyszer, hol nem volt egy Ryudo nevezetű fiatalember, aki társával, a Skye becenévre hallgató sassal együtt tengette a zsoldosok (vagy helyi nevén a Geohound-ok) unalmas életét. Kincsvadászat, szörnyek felszecskázása, a felszecskázódni nem hajlandó ellenfelek elől való menekülés – Ryudo barátunk hétköznapjai meglehetősen eseménytelenül teltek mindaddig, míg nem be nem lépett életébe a Nő. A Nőt hősünk esetében Elenának hívják, és Carbo-ban, egy roppant békés kis falucskában éli roppant békés kis életét, mint papnő. Ryudo-t Elene apja béreli fel a hölgyemény mellé, mint testőrt – ehhez a feladathoz egyébként sem a védő, sem a védendő személynek nem nagyon fűlik a foga – de hát a pénz a pénz, Elenának pedig szüksége van a védelemre: a közeli veszélyes erdőn kell átkelnie egy titokzatos szertartás lefolytatása érdekében. A szerepjátékok hagyományaihoz híven a szertartás rosszul sül el, Elenát megszállja valami nagyon ősi és nagyon gonosz dolog, a háttérben felsejlik a ljóságos Granas és a velejéig romlott Valmar (foglalkozásukat tekintve mindketten istenek) rég elfeledett harca, és az elpusztítottnak hitt gonosz istenség újjászületése. Mit is tehet ilyenkor egy életerős fiatalember, mint hogy segít a bajba jutott hölgyön, és mellesleg megmenti a világot a teljes pusztulástól...

Oké, első pillantásra lehet, hogy sablonosnak tűnik a történet, de higgyétek el, nem az. A meglehetősen egyszerű alapfelállásból nagyon élvezetes és kacskaringós mesét sikerül összedobniuk a fejlesztőknek, köszönhetően elsősorban a piszok jól megalkotott karaktereknek. Ryudo nagyon kemény és önfejű srác, nem hagyja, hogy mások beleszóljanak a döntéseibe. Elena ezzel szemben maga az őzikeszemű ártatlanság, aki szeretnivalóan naivan szemléli a körülötte lévő világot. Nem csak a két főhős jelleme van ilyen pontosan és kimerítően megrajzolva, hanem a játékban fellehető többi szereplőé is: Millenia, a démon- szárnyacskákkal villogó nőstényördög például Elena tökéletes ellentéte, roppant izgalmas melltájéki domborulatokkal, és olyan mélyen búgó, érzéki











Grandia: a kezdetek

A Grandia első része még valamikor 1997-ben jelent meg- elsőként Sega Saturn-ra, két évre rá pedig a Sony kis szürke masinájára az Playstaion-re is. Ellentétben a jelenlegi résszel, az első epizód még hagyományos (nagyon szép!) 2D-s grafikát használt, és magának a történetnek semmi köze nem volt



a második rész történéseihez. A Grandia 1-ben egy fiatal fiú, Justin kalandjaiba kapcsolódhattunk be, aki szerelmének, a Sue nevezetű bájos árva leánykának kegyeiért száll harcba az elvetemült Gantz-al. Ganzt természetesen szintén Sue kezére hajt, és bizony el is jegyezi, ha csak Justin meg nem találja a



városban gondosan elrejtett négy, legendás hatalmú varázstárgyat. Az első rész szép sikert aratott mindkét platformon, nem csoda, hogy a Sega ezt a játékot szemelte ki ahhoz, hogy folytatásával megalapozza új gépének, a Dramcast-nek sikerét a konzolos szerepjáték-fanok népes táborában.

hanggal, hogy kapásból égnek állt tőle a ... hajam. Aztán ott van Roan, a kissé feminin beütésű fiúcska, aki a történet elején még roppant bátortalan és esendő, de aztán megismerjük a keményebb oldaláról is, vagy Mareg, a büszke és igencsak szótlan barbár, a játék talán legjobb harcosa. A hangulatot jelentősen megdobja az is, hogy a szereplő beszélnek (nem mindig, csak a fontosabb részeknél, de akkor elég sokat), és ráadásul nem is amatőr módon. A főbb szerepekre hallhatóan profi színészeket szerződtetek, akik kitűnően adják vissza a karakterek érzelmeit: Ryudo és Elena némely hevesebb hangvételű párbeszéde, vagy Millenia sikamlósan kétértelmű monológjai még egy jobb filmnek is a becsületére válnának, nemhogy egy játéknak. Apropó, hangok: a játék zenéje is aranyos, de sajna nem az a kategória, amit napok múlva is dúdolnánk magunkban. Kellemesen festi alá a vándorlást, vagy éppen az akciót, de nincs benne semmi olyan különös plusz, ami igazán emlékezetessé tenné - de hát ebben a műfajban nehéz is lenne túlszárnyalni a Final Fantasy sorozat zenéit jegyző nagymestert, Nobuo Uematsu-t.

Térbeli kalandok

A Grandia 2 nem csak folytatója a keleti CRPG hagyományoknak, hanem több tekintetben is újító darab. A legnawwindításakor felfedezhetjük: a játék teljes 3D-ben pompázik. Ne felejtsük el, hogy a konzolos eredeti közel két éve jelent meg, és akkor igen nagy újdonságnak számított a környezet poligonos megjelenítése- a konkurens Final Fantasy-kben csak a karakterek kaptak háromdimenziós megvalósítást, minden más előre renderelt, kétdimenziós háttér volt csak. A Grandia 2 grafikai oldala még mai szemmel nézve is teljesen korrektnek mondható, bár lenyűgözni azért nem sokakat fog.

Ez van, sajnos, ami másfél-két éve még elképesztően jónak számított, az mai szemmel nézve legfeljebb közepes: a karakterek jól néznek ki, de igazán állhatnának több háromszögből is, és a textúrák is lehetnének valamivel nagyobb felbontásúak. Kissé furán néz ki az is, hogy a karaktereknek nincs szájuk, nem tudom, hogy ez valami bizarr stílus, vagy szimplán úgy döntöttek, hogy nem akarnak szórakozni a lipsyncing-el (azaz az ajakmozgás a beszédhez való szinkronizálásával), és ezért inkább kihagyták az egészet. A környezet viszonylag gazdagon felépített, és az objektumok kidolgozottságára sem nagyon lehet egy rossz szavunk se - csak éppen nem kell a napi Grandia adagunk magunkhoz vétele előtt megnézni a Dungeon Siege-et, mert annak fényében már bizony elég egyszerűnek tűnik az egész. Gyaníthatóan az eredeti platform (a mai pécékhez képest) kevéske memóriájának tudható be az a probléma, hogy - noha az egyes helyszínek nem túl nagyok –, a program állandóan a cédéhez vagy a wincheshez nyúlkál, onnan töltve be az újabb pályarészletek adatait. Nézzük a dolog szebbik oldalát: végső soron pécén még nincs olyan nagy felhozatal igazi, full 3D-s RPG-kből, azokra (Elder Scrolls 3 : Morrowind, Neverwinter Nights) még néhány hónapot várnunk kell, addig meg nézzük kevésbé kritikus szemmel a Grandia 2 néhol ráncfelvarrásra szoruló, de alapjában véve azért tetszetős grafikáját.

Az újítások sorában a második hely mindenképpen az új (vagy inkább felújított) harcrendszernek jár. Mivel egy átlagos CRPG-ben az időnk 70 százalékát különféle ellenfeleink kíméletlen lecsapdosásával töltjük el, egyáltalán nem mindegy, hogy mennyire élvezetes/unalmas/egyszerű/bonyolult az a harc. Ebben a tekintetben szerencsére nagyon jól teljesít a kettes számú Grandia, sőt, meg merem kockáztatni, hogy a konzolos szerepjátékok egyik legjobb harcrendszerét sikerült megalkotni hozzá. Az alapfelállás tulajdonképpen

A főbb karakterek speciális tulajdonságai

Ryudo:
Tenseiken Slash: ügyes kis kardcsapás, némi cancel-hatással fűszerezve.
Flying Tenseiken: hasonló az előzőhöz, csak itt Ryudo haverja, Skye is beszáll a buliba, az ő segítségével hősünk a levegőből támad.
Purple Lightning: Ryudo kardja villámokat szórva csap le az ellenre- jó brutális támadás, a gyengébb ellenfeleket kapásból kinyírja.
Sky Dragon Slash: ez az egyik leghatásosabb támadás a játékban, ereje tényleg leginkább egy sárkány mindent elsöprő rohamához hasonlítható...



Elena:
Impact Bomb: leginkább a hagyományos fireballhoz hasonlítható támadás, cancel-hatású
Nightmare Ball: Altató varázslat (a varázspálcájából lövi a leányzó), nagy előnye, hogy több ellenfélre is hat.
Droplets of Life: Nagyon hatásos gyógyító varázs, mely az egész csapatot rendbe teszi egészségügyileg.
White Apocalypse: olyan, mint a Frigyláda az Indiana Jones első részében: vakító fény omlasztja porrá a gonosz ellent.



Millenia:
Arrow Shot: Millenia mesteri ügyességgel kilőtt nyílvesszője az ellenfél szemei közé, cancel-hatású.
Heel Crush: Csak egy ellenfélre hat, de arra nagyon- a támadás egyenesen a leket veszi célba.
Fallen Wings: Több támadóra alkalmazható, a bájos Millenia ezúttal démon-szárnyaival sújt le
Starving Tung: hűha, ez aztán az erotikus töltetű támadás- méghozzá nyelvel! Egy nyalintással HP-t szív el az összes (!) ellenféltől. Ügyes, nemdebár?
Spellblinding Eye: az ellenfelet akadályozza meg abban, hogy ide-oda rohangáljon a csatatéren.
Grudging Claw: Millenia ezzel a támadással szépen tisztán kettényisszant egy kellemetlenkedő ellenfelet – brutális.



Roan:
Golden Hammer: kalapácsos támadás, cancel-hatású.
Dragon Rise: Roan sárkányként veti magát az ellenfélre – hatásos!
Snowball Fight: igen, tényleg az, amit a neve alapján sejteni lehet: hógolyóval dobálódzik a kissrác- értelemszerűen több ellenfélre hat.
Vitality March: lekapja a státuszváltozásokat az összes csapattagról- hasznos!
True Dragon Rise: ugyanaz, mint a kettes számú, csak többször annyit sebez, ráadásul több ellenfélre.



Mareg:
Beast-Fang Cut: pusztító erejű csapás a harci baltával
Beast-King Smash: az előző támadás upgradeelt verziója, még nagyobb sebzéssel.
Beat-King Blast: Baltás Támadás, V 3.0: ezt már nem sokan bírják ki.
Lion's Roar: harci üvöltés, olyasmi, mint a Diablo 2-ben a barbár csataüvöltéses skillje: megnöveli az egész csapat támadóerejét.



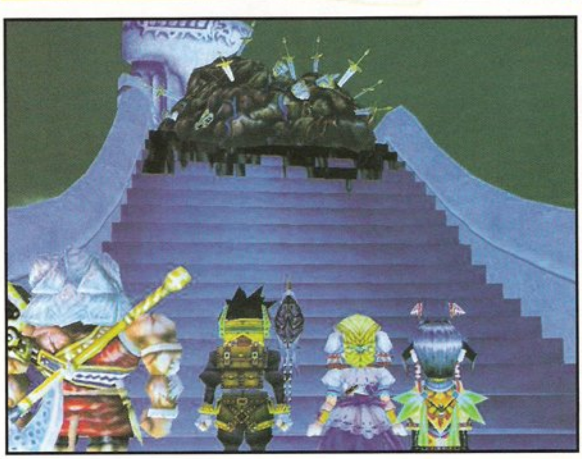
hasonló, mint bármelyik Final Fantasyben: a harc itt is külön képernyőn zajlik, de a Square játékok által bevezetett ATB rendszerrel ellentétben itt nincsenek helyhez kötve a karaktereink. A harcok irányítása tulajdonképpen teljes egészében az úgynevezett IP-csíkon alapszik Az IP-csík egy szép színes vonal, amely jelzi, hogy mikor kerülünk sorra a karakterünknek kiválasztott cselekvéssel. Az egészet úgy kell elképzelni, mint valami végtelenségig leegyszerűsített lóversenyt: adott ugyebár a fent említett csík, amin a harcban szereplő karakterek plusz az ellenfelek ikonjai „futnak végig". Ha az általunk irányított karakter eléri a „Command" pontot, akkor kiadhatjuk neki az adott körre vonatkozó cselekvési parancsot (támadjon/védekezzen/varázsoljon/használjon tárgyat stb), ezután belép az un. cselekvési szakaszba, és a kiválasztott cselekvés sebességének függvényében (egy szimpla támadás sokkal rövidebb ideig tart, mint egy bonyolult speciális mozdulat, vagy akár egy varázslat) éri el az „Act" pontot, ahol végbemegy az akció.

Na, ez így elsőre gondolom, nem túl, de ha jobban megnézitek a (harcokról készült) képeket, már látni fogjátok, hogy miről beszélek. A kép jobb alsó sarkában található az a bizonyos IP-bar, és a csík utolsó harmadában láthatók a COM és az ACT feliratú pontok. A rendszer nagyon könnyen megtanulható és kezelhető, gyakorlatilag elég néhány csatát végigcsinálni, és mindjárt a helyére kerül minden. A rendszer – egyszerű kezelhetősége ellenére - rendkívül változatos csatákra ad lehetőséget. Vannak például olyan speciális támadások, melyek „hátrébb dobják" az ellenfeledet az IP-csíkon (cancel-effect), vagy akár az ellenfelet szerencsés időben megütve (amikor éppen támadni készül) hatásos plusz csapást (counter-attack) vihetsz be neki, sőt a különféle varázslatok időzítésével is kitűnően lehet taktikázni. A harctéren ráadásul még mozoghatunk is (előre kijelölt pontok között, pont úgy, mint az Anachronox-ban), kis szerencsével így térve ki az ellen durvább támadásai elől. Mozogni nem csak parancsokkal lehet, a karakterünk rohangál a csata közben magától is, ügyesen választva ki a következő támadás végrehajtásához legideálisabb pozíciót.

Az újdonságok harmadik fő csoportja a karakterfejlődés címkét viseli. Egyik szereplő fejlődése sincs előre determinálva, azaz gyakorlatilag bárkiből lehet erős varázsló, vagy méretes pofonokat osztogató harcos. Tapasztalati pontokat ugyan kapunk, de a fejlődést nem ezek, hanem inkább az úgy nevezett magic és skill coinok határozzák meg. Mint ahogy a nevük is mutatja, egyfajta pénzként működnek, és varázslatokat, valamint speciális tulajdonságokat „vásárolhatunk" rajtuk karaktereink számára (a karakterek megszerezhető speciális képességeit külön felsoroltuk az információs dobozkában!). Varázslatok tanulására egyébként egyéb lehetőségeink is nyílnak, használhatunk e célra manna-tojásokat (először manga-tojásokat akartam írni, hiába, magával ragadott a játék hangulata), vagy mágikus könyveket is. Mindent összevetve a Grandia 2 karakterfejlődési rendszere kellően változatos, és nincs túlbonyolítva, mint sok hasonszőrű játéknál.

Országomat egy gamepadért

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amely a konzol-átiratok egyik nagy gyengéje szokott lenni: igen, igen, az irányíthatóságra gondolok. A Grandia 2 hat gombot használ aktívan (az irány-billentyűkön kívül), és ez néha elég nagy káoszt tud eredményezni. Egész

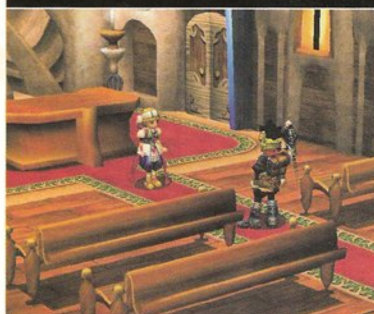


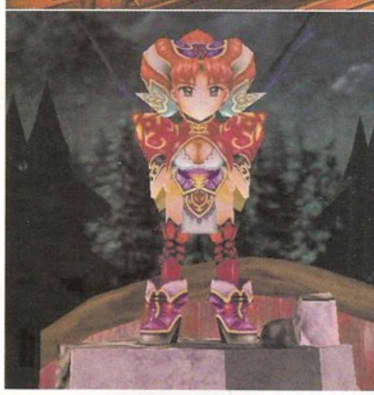












egyszerűen nem lehet olyan kézre álló kiosztást kreálni, mellyel gond nélkül el lehetne lenni órákon át. A hat gombból kettőt (a kamera forgatásáért felelőseket) ráadásul szinte folyamatosan használni kell a mászkálás során, mert az egyes tárgyak mögé begyalogolva e nélkül semmit nem látunk a karaktereinkből. Aki komolyan gondolja a Grandia kettőzést, az nem árt, ha beszerez valami tisztességesebb, leginkább a Playstation irányítóját koppintó, sokgombos gamepadet is, ha csak nem akarja pár óra játék után megismerni az alaposan begörcsölt kéz gyönyöreit - a szado/mazo témákat kedvelő versenyzőkre mindez persze nem vonatkozik, nekik kifejezetten ajánlott a keyboard-al való játék. Egyszer talán eljön majd az az idő, mikor egy konzolos játék pécére portolásakor veszik a fáradtságot a fejlesztő urak, és az itt megszokott vezérlő egységekre (gondolok itt elsősorban egér barátunkra) optimalizálják a játék irányítását, és nem ezzel a „rengeteg gomb van azon a billentyűzet izén, játsszál azzal, öcsisajt!" – mentalitással állnak neki a számítógépes verzió megalkotásának.

Ha már a negatívumoknál tartunk, előrángatnék a kalapból pár tartalmi hiányosságot is. Én például nagyon tudtam volna örülni pár jópofa minigame-nek, ha már standarddá váltak az utóbbi időben a konzolos RPG-k világában- a Grandiából ezek, számomra érthetetlen módon, teljes egészében kimaradtak. Legalább egy nyomorult kis kártyajátékot kitalálhattak volna hozzá, könyörgöm! Néhány, a fősodortól komolyabban eltérő mellékszál sem ártott volna, mert a történet így túlságosan is lineáris, és nem tartogat magában semmi különösebb plusz felfedeznivalót ahhoz, hogy a végigjátszás után még párszor nekiugorjunk. Az rendben van, hogy a játék stílusából következően nem biztosítja a például a Ghotic-ban megszokott „azt csinálok amit akarok"- érzést, de nem ártott volna, ha néha kicsit szabadon enged, kóboroljak kedvemre a világban úgy, hogy a történet fővonalán kívül is találok kihívást. Nem így történt: kár, talán majd a harmadik részben...

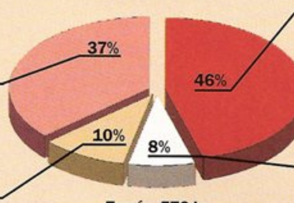
Finomság, nem csak ínyenceknek

A Grandia 2 minden apró búja-baja ellenére egy nagyon eltalált, és nem utolsósorban nagyon hangulatos játék. Lehet, hogy nincs akkora neve, mint a Final Fantasy-knek, vagy olyan bonyolult és filozófikus története, mint a Chrono Crossnak, de van benne szív és lélek, és egy játék esetében azt hiszem ez a legfontosabb. Nem tartom valószínűnek, hogy a cikk elején említett Baldurs Gate vagy Wizardry rajongók e miatt a játék miatt dobják sutba az eddigi kedvencüket, és állnak neki a japán szerepjátékok felfedezésének, de talán lesznek páran, akik adnak neki egy esélyt- ezt pedig mindenképpen megérdemli. A Grandia 2 harcrendszere innovatív és átlátható, grafikailag korrekt, a történet izgalmas, a karakterek mindegyike igazi jellem – mi kell még egy tisztességes számítógépes szerepjátékhoz?

Liquid

Vélemények a világhálóról

MI A VÉLEMÉNYED A JAPÁN RPG-KRŐL?



Kizárólag a rövid szoknyás manga-lányokat szeretem... – 37%

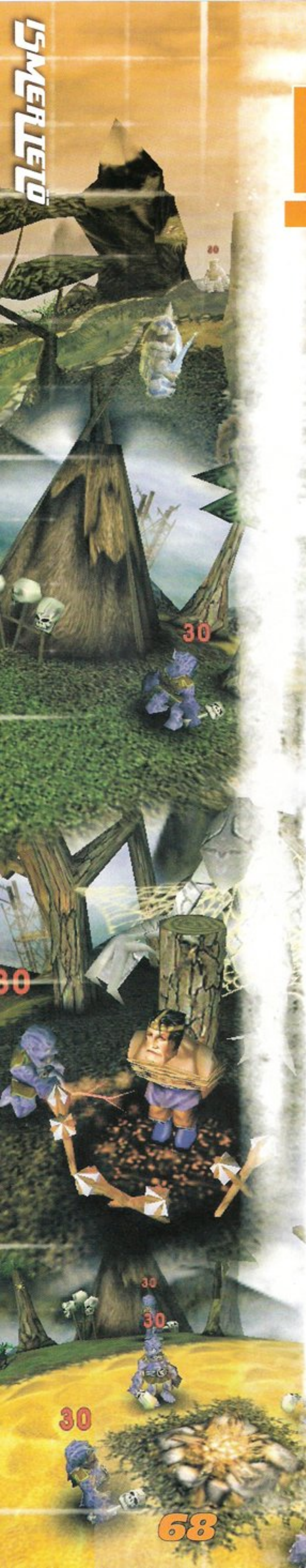
Rulez mind, imádom őket! – 46%

Nekem mindegy, csak legyen benne Fireball – 10%

Fujj, a Baldurs Gate az igazi CRPG, nem ezek – 8%

Forrás: 576.hu





END OF TWILIGHT

Eriiik! Micsinájjak' evvela szűzzeeel...?

Valamely rejtélyes okoknál fogva szinte bármi, ami a vikingekkel foglalkozik, kisebb-nagyobb sikereket ér el. Szerénytelennek mondható személyem pedig kifejezett rajongással tekint minden, az északi mitológiák alapján szövődött köszvényre, kezdve a Wagner-operáktól egészen Atlantisz és Amerika (Vinland) felfedezésének legendájáig. S noha népes eme regék kifogyhatatlan tárháza, van egy visszatérő alakja az örök mágus-minta Merlinen és szegény, szerencsétlen, megboldogult Artus királyon kívül is. A neve Erik. Erik a Vörös. Az aktája szerint holmi viking-féle volt az idő végtelen óceánjának vizein. Néha napján felkerekedett, tengerre szállt, felégetett néhány falut, és még sorolhatnám hőstetteit. Egy szó, mint száz: nem esett nehezemre, hogy azonosuljak jelen vizsgálódásunk tárgyának kissé ütődött főhősével.

Fejre ejtett istenségek...

Mert ugyebár volt nekik szép, csendes és nyugodt otthonuk, Asgard, de ők mégis egyre csak többet és többet akartak. Meg aztán, szép számmal akadt ellenségük, kapaszkodó önjelölt irigyük is, így előbb-utóbb bekövetkezett a vég; a pusztulás órája mind Valhalla, mind Asgard egy része számára. Pontosabban... Az egész mindenség a Földre szakadt, lebegő szigeteket képzett és bámulatosan gyorsan benépesült a homály gonosz lényeivel és azok csatlós szörny-ármádiájával.

Bizonyos Odin, illetve másikuk, Fenrir viszont már kezdi unni a holt istenségek (nem-) létét, felkerekednek hát, hogy visszahódítsák valaha volt otthonukat, ám van egy apró bökkenő: Valhallát is teljes mértékben megszokott helyére kell visszaállítani, ami -valljuk meg- nem is olyan könnyű feladat. Segítségül hívnak tehát három dicső harcost, akik majd hősiesen ledöntik az elemek által ácsolt kapukat, melyek a földi világot hivatottak összekötni a lebegő szigetekkel.

Fentiekben a játék történetének szabad fordítása olvasható, igaz, a mi Erikünk -az első a hősök közül- sokkalta materiálisabb cél érdekében indul útnak: valami normális pajzsot szeretne, mert a régit elvesztette egy fogadásban. Mindenesetre jó mókának ígérkezik az utazás, mindjárt fel is száll kedvenc griffmadarára, ami, mint közlekedési eszköz, immáron jól bevált az eddigiekben. Innentől pedig már a játékoson a sor, hogy végigvezesse őt és bajtársait a veszélyekkel kikövezett kalandon (jaj, de költői)!

...és talpra ejtett hősök

Kicsit furcsa helyzetben találja magát a tettre kész tesztész, amikor valahova be kellene sorolnia ezt a képződményt. Szerencséjére, segítségére siet a hivatalos meghatározás: „körökre osztott szerepjáték, harmadik személyű akcióelemekkel dúsítva". Mit mondhatnék erre mást, mint hogy enyhe túlzás, bár kétségtelenül ebből próbáltak a fejlesztők kiindulni. Szerepjátéknak például helyből gyengécske, hiába fejlődik (pontosabban változik) idővel éppen aktuális karakterünk, hiába adnak nekünk különböző küldetéseket. Az akcióval való telítettségre meg mindenki azt mond, amit akar. Annyiból helyes ez az állítás, hogy utunk során rengeteg ellenfelet termel ki egy bizonyára elborult szubrutin. Ők pedig szükségszerűen támadnak minket, és mi szükségszerűen visszatámadunk. No de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg inkább, hogyan kezdődik az egész hepaj.

Madarunk kecses leszállásának megfigyelése után máris megkezdődik első körünk. Mindösszesen két dolgot tehetünk egy körben: mozoghatunk, avagy interaktolhatunk (szépen, magyarul). Utóbbi elsősorban támadásaink alkalmával használatos, az összes többi cselekedet háttérbe szorul a játék során. Egyébiránt minden nagyon is egyértelmű lesz majd; ahol tehetünk valamit, ott a támadás kard-ikonja megváltozik, teszem azt az ajtónyitás ikonjára. Az irányításba könnyű beleszokni, mivel szinte bármit elérhetünk az egerünk hősies, ám alaposan átgondolt nyomdosásával. A billentyűzetre azonban ugyanúgy szükségünk lesz, mármint, ha nagy igyekezetünkben sikerült kitakarnunk magunkat a képből. Több nemes célt is osztottak eme perifériára. A későbbiekben például igencsak nagy igény mutatkozik az irányításunk alá vont egységek közötti váltásra, éppúgy, mint az első blikkre haszontalannak ítélt negyed fordulatra. Ha mindent megcselekedettnek ítélünk, rátapadhatunk az end turn feliratra, s ezzel megkezdődik az ellenfél -jelen esetben a gép- köre, telve az invázió gyötrelmes gyönyöreivel, és egyéb nyalánkságok. Érdekes megfigyelni, miszerint az első pálya „első támadásig teljességgel statikus" vaddisznói mennyire szöges ellentétben állnak a második pálya „ha elég közel kerülsz, biztosan megtámadunk-féle dinamikus" pókjaival. Mindebből rögtön látható, mennyire nem szeretem én a nagyított nyolclábúakat. Volt egy-



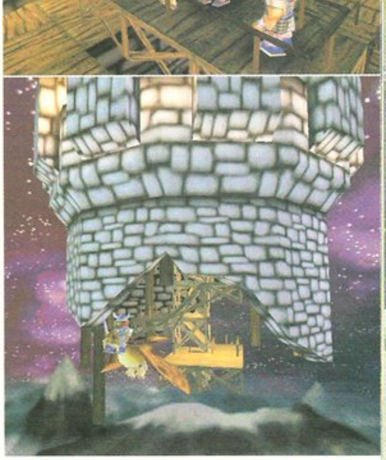












szer egy könyvtár, abban élt Brúnó, a pók, ami annyira kicsi volt, hogy senkit nem vitt rá a lélek laposra degradálására. Nos, ezek a játékbeli hálószövők NEM ilyenek.

Tudni érdemes továbbá, hogy minden pálya egyben egy-egy feladvány is; a sokszor kifacsart gondolkodás bizony elkél a nagy hirig közepette. Természetesen nem kell megijedni; senkit nem fog álmatlan éjszakákra lekötni a különféle -nevezzük így- főellenfelek lemészárlása, sokkal inkább arról van szó, hogy majd holnap egyszer újra megpróbáljuk, és ha sikerül, az jó, ha nem, az sem katasztrófa. Itt jegyezném meg, hogy menteni nem lehet, de nem is szükséges, hiszen a terepek eleinte még viszonylag kicsik, és gyorsan lenyomhatóak, a teljesített pályákat pedig bármikor újrajátszhatjuk.

Pocakos Pacákok

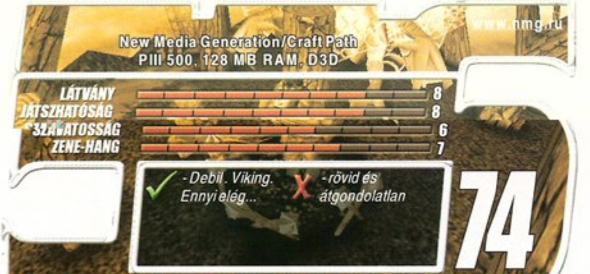
A játék grafikáját tekintve azt kell mondanom, egyedülálló. Hirtelen nem is tudom, mihez hasonlítsam; leginkább babzsák-figurákra emlékeztetik megfáradt agytekervényeimet, de ez már képzavar. Pöttöm szakállas alakok, jobbára tömörek és ösztövérek, akik képregény-buborékokban intézik el egymás közötti magvas eszmecseréiket. Érdekes vizuális megoldásokkal találtam szembe magam, meglepően szép tájképet festettek elénk a grafikusok. Enyhén debil hangulat diszkét bája lengi be az egész programot, és ezen hangulat megteremtésében bizony nagy szerepet játszik a grafika. A hanghatások már csak habnak számítanak a tortán, ám kicsit keserű habnak, mert ugyan minden párbeszédet leszinkronizáltak, néha a mondatokat mintha az illemhelyen vették volna fel. Ez azonban nem minden esetben vezet pozitív visszhangú eredményre.

A mesterséges intelligenciára sem fordítottak túlzottan sok időt, sőt; de ne legyek telhetetlen. A helyzet a következő: ellenfeleink tudnak átlósan is támadni, ám a helyzeti előnyüket nem minden esetben használják ki. Van, ahova beférne mellénk még egy ellenfél, de az inkább a másik mögé áll, így aztán támadni sem tud. Nos, mindenesetre ez számunkra előny, de van egy bosszantóbb dolog is: ahol az adott pálya megoldása túlságosan egyszerű lenne, ott a fejlesztők úgy gondolták, megtoldják az amúgy szerény AI-t egy nagy adag túlerővel. Van olyan pálya, ahol ki sem látni az ellenségből, így lehetetlenné téve még az alapvető mozgást is, nem hogy a fő célpont megközelítését. Ezt részemről elég gyenge, sőt egyenesen olcsó húzásnak tekintem; a játékélményt mindenesetre jelentősen redukálja.

Verdickt

Alig maradt helyem értékelni, gyorsan nekikezdek tehát. Az End of Twilight egy pofás kis játékocska, de sajnos semmi több. Egy olyan akcióval kevert szerepjáték, amelynek már-már köze sincs a szerepjátékokhoz és az akcióhoz. Lényegében az egész program egy végletekig lebutított stratégiai játéknak mondható, némileg jobban kidolgozott történet-szállal, megfűszerezve egy kevés értelmetlen kardforgatással. Kedvemet pedig több érthetetlen dolog is lelombozta. Miért csak egyszer lehet egy karakterünkkel támadni egy körben, és miért csak egyvalakit? Nyugodtan alkalmazhattak volna például közös akció-pontokat, hogy a játékos dönthessen a mozgás és a támadások mértéke felől. Miért kell egy halom ellenséget legyilkolni csak azért, mert a fejlesztők ki akarták tolni a tiszta játékidőt? Egy kicsivel több pálya talán feldobta volna a szavatosságot is, de így csak azt érték el a kóderek, hogy néha idegesítően nehéz lett a továbbjutás. Ráadásul az újrajátszás sem nyújt semmi új élményt; a játék gyakorlatilag egyszeri alkalomra szól. Ilyen szempontokból tehát a program egésze kritikán alul végzett. Van azonban az éremnek másik oldala, ahogy azt már megszokhattuk. A hangulat nagyon bejött; ez az, ami mindig újra és újra rábírja a delikvenst, hogy játsszon, játsszon és játsszon. Szerintem, aki kedvet kapott hozzá, feltétlenül próbálja ki, azonban ennél a százaléknál nem adhatok neki többet, mert egyszerűen nem érdemel többet. Avagy ahogy a művelt koreai mondaná: nekem tetszik... De ez korántsem mérvadó.

dracoo, a 'zányos





WORMS BLAST

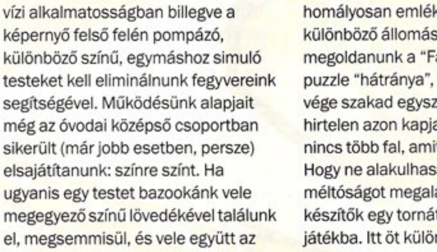
A sorozatok átka, hogy a következő résznek mindig másnak vagy többnek kell lennie az előzőnél, hogy ugyanakkora sikert arasson, ami gyakran érdekes eredményekhez vezet. Éppen ezért kissé félve fogtam a Worms legújabb részének tesztelésébe. Nem tévedtem.

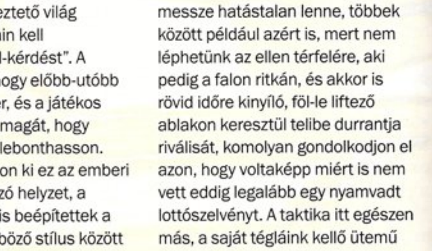
Az egész játék leginkább egy félresikerült, Macintoshra írt rémálomnak tűnik. A megszokott mászkálós és legyepálós stílus helyett merőben más kép fogad: hősünkkel egy vízi alkalmatosságban billegve a képernyő felső felén pompázó, különböző színű, egymáshoz simuló testeket kell eliminálnunk fegyvereink segítségével. Működésünk alapjait még az óvodai középső csoportban sikerült (már jobb esetben, persze) elsajátítanunk: színre színt. Ha ugyanis egy testet bazookánk vele megegyező színű lövedékével találunk el, megsemmisül, és vele együtt az összes egymáshoz kapcsolódó, e színben ékeskedő példány. A további eseményeket a találatot kapott és a szomszédos elemek jellegzetességei szabják meg: vagy csurran-cseppen némi pontot érő gyümölcs és csillag, vagy nem, a fejünkre szakad a fél mennyezet, vagy pedig nem kell a lepottyanó áldástól tartanunk. Amennyiben viszont eltérő színű a töltényünk, úgy minden marad a régiben, kivéve, hogy az eltalált darab, és a robbanás környezete a töltény színére vált.

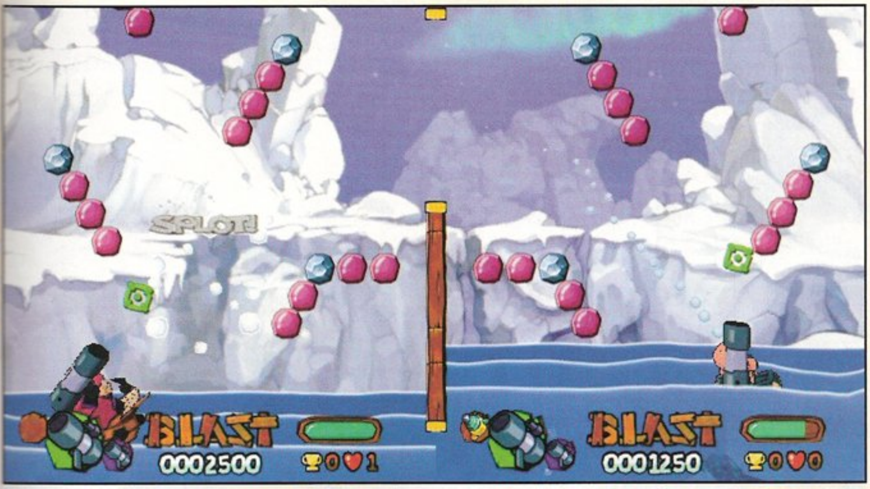
A készítők fantáziáját dicséri, hogy erre a viszonylag egyszerűnek nevezhető alapra változatos feladatokat szerkesztettek. Játszhatunk puzzle-nak keresztelt kalandot, ahol a Karib-szigetekre homályosan emlékeztető világ különböző állomásain kell megoldanunk a “Fal-kérdést”. A puzzle “hátránya”, hogy előbb-utóbb vége szakad egyszer, és a játékos hirtelen azon kapja magát, hogy nincs több fal, amit lebonthasson. Hogy ne alakulhasson ki ez az emberi méltóságot megalázó helyzet, a készítők egy tornát is beépítettek a játékba. Itt öt különböző stílus között válogatva mindössze annyi a célunk, hogy az egyre nehezedő küldetéseket teljesítve egyre előkelőbb helyre kerüljünk a toplistán.

Az egyéni feladatokon kívül, a kukachagyományokhoz illően, természetesen helyt kapott az egymás elleni küzdelem is, akár a CPU, akár egy másik játékos legyen a kihívó. A cél az ellenfél vízbe fojtása, aki a pálya másik térfelében, egy hol megnyíló, hol bezáruló fallal elválasztva sertepertél. A korábbi részekben e nemes feladathoz a jól megválasztott fegyver, no meg némi célzási rutin elegendő volt, hogy az ellenség csúszómászói némi kommentár kíséretében távozzanak a kukacparadicsomba. A Worms Blastben mindez már messze hatástalan lenne, többek között például azért is, mert nem léphetünk az ellen térfelére, aki pedig a falon ritkán, és akkor is rövid időre kinyíló, föl-le liftező ablakon keresztül telibe durrantja riválisát, komolyan gondolkodjon el azon, hogy voltaképp miért is nem vett eddig legalább egy nyamvadt lottószelvényt. A taktika itt egészen más, a saját téglàink kellő ütemű ritkítása mellett tulajdonképpen ellenfelünk téglacsökkentő akcióit kell szabotálnunk, miáltal halálos csapdába zárjuk a szerencsétlent. Fegyvertárunk e nemes cél szolgálatában radikálisan különbözik az előző részek humoros és hihetetlenül gazdag arzenáljaitól. Pusztán a korábbi hatféle alapcuccal bonthatjuk a falat, sehol egy jó kis szőnyegbombázás, bűzös borz, vagy nyugdíjas néni, csupa dögunalom.

Arról már nem is beszélve, hogy igazából már nem is nagyon







nevezhetnénk Worms-nek e kiváló példányt, ugyanis a választható 9 karakter között csak kettő kukac! A készítők valamilyen bizarr ötletből kifolyólag sutba dobták a sorozat emblematikus figuráit, mindenféle egyéb lénnyel helyettesítve a legendává vált csúszómászókat. Igaz, ezen az épületes baromságon túl sokat nem tudnának javítani, de hát akkor is, a név kötelez, vagy mi a szösz.

A grafikára viszont nem lehet okunk panaszkodni, a figurákat, a hátteret, a víz effektjeit nagyon szépen és hangulatosan dolgozták ki. Bár helyenként – különösen egymás elleni harc esetén – gyanúsan mangásra sikeredett a drága, azért ezt manapság már nem lehet felróni. (ugye, a mai fiatalság) Azt viszont igen, hogy miért kellett egy tuti jó sorozat legújabb részét így elszabni, ha már mindenáron muszáj volt egy újabb bőrt lehúzni. reméljük ez sajátos botlásként vonul be a kukacológia fejezetei közé, mert ha nem, lehet, hogy legközelebb majd a Worms cart racinggel ismerkedhetünk meg...

Lestat

Big Schlopczinyeczkowinowsky beszól

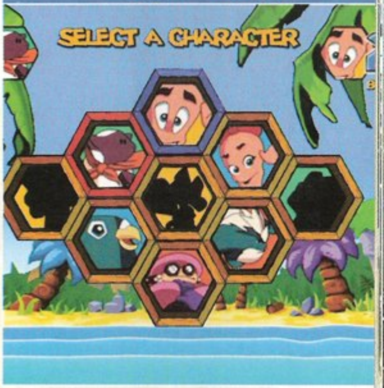
Noha a kukacok ezúttal valóban nem a tőlük megszokott formában s módon törnek a gyanútlan felhasználó professzionális számítógépére – merthogy bezony a PC a Professional Computer, nem pedig a Personal Computer rövidítése, ma tudtam meg – az újdonságokra is fogékony kukacmán azért nem feltétlenül kell, hogy messzire hajítsa a Worms Blast korongot. Elég lesz csupán a szekrény mögé. Komolyra fordítva: érdekesség, miszerint a fenti értekezés első felében ismertetett szisztéma, s így a Wormsblast főbb koncepciója egy Japánban máig is igen népszerű, mondhatnók: kultikus logikai játékból táplálkozik. Még a kilencvenes évek legelején mutatkozott be a Zoop című játék, Super Nintendora. Első ízben itt találkozhattunk a derék Nyúllal, akarom mondani, Nyíllal, ki annak függvényében váltogatta színeit, mely színekben is pompázó alakzatok mielőbbi meglövésére szólítottuk fel őt. A tematika innen már megszólalásig hasonlatos a Wormsblastéhez – helyesebben, a Wormsblasté hasonló a Zoopéhoz. Ha ugyanis nyilunkkal egyező színű blokkot sikerült meglőnünk, úgy ponthegyek s bonuszok jutalmazták markocskánkat. A helyzetet persze tovább bonyolította a blokkok hallatlan vehemenciája – elsődleges objektívájuk tudniillik nem más, mint beérni a nyilunk által lakott kis területet. Idővel egyre több irányból, egyre rohamosabb tempóban özönlenek, a játékos pedig mérlegel: ezt lőjem? Azt lőjem? Vagy netán – emezt lőjem? Lőjj, amit akarsz – a Big Schlopczinyeczkowinowsky féle rekordot megdöntened – esély sincs. Legalábbis – ezzel próbálom nyugtatni magam. Ha mégis, úgy szívesen kihívnálak egy 1 on 1 alapú Zoop párbajra, lévén a kultikus mű elsők között fekteti le az egymás elleni ügyességi/logikai játék fogalmát. Mondanom sem kell, amennyiben a blokkok beértek, úgy szevaszoftisz – közvetlen közelségük egyet jelentett s jelent a Game Over felirattal. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a Nyíl önnön testével lő. Hogy ez mit is jelent pontosan, arról nem beszélünk. Akárhogy is, a Zoop, valamint az annak hatására fogant műremekek – gondolok itt például az elsőként már Amiga platformon bemutatkozó Gem-X-re, illetve a játéktermekben máig is hozzáférhető Zoop s Gem-X klónokra – az ügyességi/logikai játékok legszórakoztatóbb darabkáinak tekinthetőek. Élek a gyanúperrel, hogy a Wormsblast készítői ennek tudatában remélték, a Zoop féle, zseniális alapötlettel párosított féregfutam a ma piacának érdeklődésére is számot tarthat. Amennyiben így szemléled a "mérgesférgek" legújabb ámokfutását, úgy talán több esélyt adsz nekik, hogy átjöhessen a Zoop-érzés. A Zoop, illetve kukac-érzések ugyanis nem rosszak. Megfelelő szemlélet, és/vagy elmeállapot dolga csupán, mennyire tudod élvezni produkcióikat. Támogasd TE is a férgeket, hogy a jövőben is nekünk kedves, igazán szórakoztató játékokkal örvendeztessék a szórakoztató informatika vértől, erőszaktól mocskos piacát – ez egy ötlet csupán, nem kell komolyan venni. Hátramaradt kérdések: Miért nem mellékelünk screenshotot a jó öreg Zoopról, ha már ennyit beszélünk róla? Borzasztó, de már lassan egy teljes órája próbálom kooperációra bírni a Super Nintendo emulátort és a Hypersnapet – sajnos nem megy. Az egyébként 99%-os üzembiztonsággal nyomuló képtolvaj-programcsomag csupán a desktopot hajlandó lecsórni. Ellenben ígérem, hogy a közeljövőben – amennyiben tér, illetve apropó adódik rá – pótoljuk tarthatatlan lemaradásunkat. A másik kérdés, mely az olvasó fejében immár fokozott valószínűséggel fogalmazódhat meg: Mi közöm nekem mindehhez? Semmi.

Big Schlopczinyeczkowinowsky













INCOMING FORCES

Az embernépek győztes háborúiktól vérszemet kapva sorra hódítják meg a környező naprendszereket. Az alienek fejvesztve menekülnek, csak egyetlen esélyük van: ha Te megmented őket.

Ismerős helyzet eddig még ismeretlen szemszögből. Szinte már uncsi megvédeni drága Földünket a gonosz földön kívüli hordáktól, akik csillagközi autóutat építenének a helyére, jobb esetben tartóselemmé alakítanák át lakóit. Olyat is láttunk már, mikor a hódító szerepét osztották ránk, hogy bolygót, naprendszert, netán az egész univerzumot leigázva egyedüli urakká pofozkodjuk magunkat. De ki hallott már olyat, hogy az inváziós seregek maguk a „starship trooperek" lesznek, kiknek minden vágyuk leigázni népünket, és ha kell, jól meg is büntetik az egész bolygót. Kapizsgáljuk már a szitut: mi lennénk egy idegen faj, annak is egy kiválasztott képviselője, ki nagy bátorsággal, mondhatnám ideillően – emberfeletti erőfeszítéseket hozván megpróbálja visszaverni a mohó, megszállottan hataloméhes humán agresszorokat.

Bejövős ötlet

Az ötlet nagyon is szimpatikus, aki túlteszi magát egészséges xenophóbiáján – idegengyűlöletén, de itt értsd szó szerint aliengyűlöletnek – és felveszi a harcot (puskát, lézerágyút) és képes az ellenfelekre (ránk?) célozni, talán még jól is szórakozhat. Bár jómagam mindig is csipetnyi iróniával a szívemben küzdöttem, hiszen hogyan lehetne ezt komolyan venni?

Szóval az ötlet jó és az is előzetesen plusz pont, hogy a Rage műhelyében készült, akik már az Incoming című progival bizonyítottak. Ez a naivan bájos, de nem éppen „virágot szedünk kedvesemmel a mezőn" történet számítógépre szabása. Gyilkos harc már az első perctől kezdve, az akkori grafikai színvonalat jócskán meghaladó, szemet gyönyörködtető tálalásban.

Nem bejövős játék

Midőn a programot megkaptam, izgatottan készülődtem a küzdelemre. Az előzetes hírek szerint az Incoming Forces a fejlesztőbrigád eddigi legnagyobb dobása lesz, pergős, akciódús játékmenettel és ütős grafikával. A tervek szerint sok-sok oldalt tölt majd meg az újságban. Mindezek a pozitív diszkrimináció fogalmát kimerítő hozzáállások röpke tíz perc játék után huss, elszálltak. Az Incoming Forces messze nem olyan kaliberű játék, hogy négy, vagy akár hatoldalnyi helyet ajándékozzunk neki. Sőt, ez a jelenlegi kettő is csak a négy évvel ezelőtti Incoming sikerei miatt lehetséges. Ez a játék nem fog milliós eladási statisztikákat produkálni, nem fog fanatikus rajongótábort teremteni az Interneten. Ez a játék nem fog büszkén feszíteni szobánk polcain.

Vissza a múltba

A grafikai felhozatalt fogjuk ebben a fejezetben vizsgálni. Egy dolgot a legeslegelején leszögezek: a játék motorja kiválóan gyors még egy középkategóriás gépen, nagy felbontásban is. A mellékelt képeket megtekintvén sokan azt hiszik, hogy ez egy szép, látványos játék. Igaz, ami igaz, van néhány jól kivitelezett robbanás, melyek formailag és színvilágukat tekintve figyelemfelkeltőek. Természetesen ezek kerültek az újság oldalaira is. De. A grafika terén ez az egyetlen pozitívum. Minden-minden más a béka feneke alatt van. A felvezető mozik bárgyúak, semmitmondóak és unalmasak. És egyáltalán nem szépek. A játék motorjával készültek, ezért a mozik során csak olyasmit láthatunk, amit csata közben is, tehát a tizedik átvezető során már végleg elment a kedvem megtekintésüktől. A textúrák, a részletesség, a mélység és még sorolhatnám... szóval az összes olyan kardinális fontosságú részlet hiányzik, vagy csak felületes munkával elkészítettek, melyek az elénk táruló világ életszerűségét, hogy úgy mondjam „hitelességét" megteremtené. Talán azért is tudtak olyan nagy sebességgel robogó játékmenetet alkotni a programozók, mert a design ördögei szabadságra mentek és csak a sebtében felvázolt skiccek alapján rakták össze a game-et a mélyen tisztelt kóderek.

Ilyen és ehhez nagyon hasonló kritikai észrevételek fogalmazódtak meg bennem a sok éve nem látott grafikai minőség láttán. Az egyszerűség és a futurisztikus környezetben játszódó kemény akció ezen a szinten a mai igényeknek nem kielégítő. De nem is egyszerűségről van itt szó elsősorban, hanem a már évekkel ezelőtt és sok más játékban is látott képekről.

Zajművészet?

Most következzen a kínpadon a zene és a hangeffektek. Röviden: a hangok terén az Incoming Forces sokkal rosszabbul áll, mint a szégyellnivaló vizualitás részen. Élményeim a következők voltak. Start game után a zene üvölt. Annyira hangos, hogy lejjebb kell vennem. A zene még mindig olyan hangos, hogy nem hallom az eligazító szöveget és a hanghatásokat. De a zenéről legalább már meg tudom állapítani, hogy nagyon nem a jó fajtából van



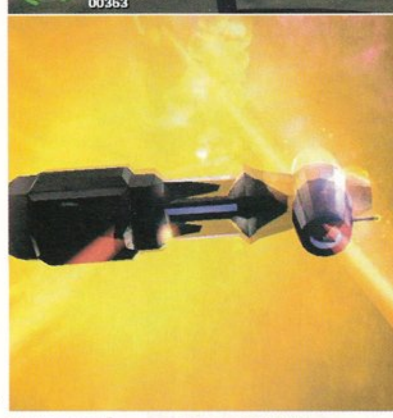












yan disszonáns és zavaró, mintha
zóknak fapados szintin kellett volna
i témát produkálnia (pedig nem
m meg az olyan elvetemült zajmű-
zeket, mint pl. Aphex Twin).
a lényeg, hogy ha a hanghatások
néterét a maximumra húztam, a
éjét pedig a minimumra, még akkor
nyeges hangosabban szólt, mint
volna – éppen elérte a fájdalomkü-
ömet. Nem volt más választásom,
ellett teljesen kapcsolnom. Ez
em, mániákus zenerajongónak,
y teljes mértékben kiiktatom egy
k muzsikáját, eddig elképzelhetet-
volt. E téren az Incoming Forces felül-
ta fantáziámat. A zenéről ennyit.
nghatások. Kedvem támadt sok-
hangfestő szócskát idekörmölni,
mégiscsak megkímélek mindenkit
k olvasatától. A hangeffektek nem
ek, a fegyverek zaja nem éreztet
őségi különbséget közöttük, a lézer
y a plazma egyszerű prüntyögését
bbanások pufogása szakítja meg.
rművek sivítanak, legalábbis a
itunk, mások csörgetik lánctalpai-
tulajdonképpen minden megvan,
semmi sem a helyén. Hogy akkor
rt nem stimmel? A következőkben
is jól megmondom.

átszhatatlansági ráta

s nagyon magasra sikeredett sajna.
rányítással cseppnyi gond sincs: az
r némi billentyűzettel megtámogatva
ködik, de a játszhatóság komoly
blémákkal küszködik. Részletezzük
első pálya kihívásait. Plazmavetővel
zerelt tankban indulunk, a városka
n támadó tankokat kell leszedni.
k nehéz lánctalpas jószágok. Mi
mi légpárnás kis siklóban vagyunk,
ynek kezelése komoly rutint igényel,
melynek kifejlesztése után sem érezhetjük magunkat elégedettnek. Járművünk ugyanis számomra a lehető leggyűlöletesebb tulajdonsággal rendelkezik – csúszik, mintha jégen lenne. Gyomorkavaró érzés, mindemellett az az érzete támad az embernek, hogy egy súlytalan, de mégis a föld síkjához szegezett szappanon száguldozik.

Még ha csak sík lenne! A későbbi, hegyes dombos pályákon is nagyon ragaszkodik a talajhoz a gép, közlekedjünk bármilyen sebességgel. Vagyis a fizika számos törvényét figyelmen kívül hagyva a gép masszívan tapad a talajhoz. Képzeljük el, mit láthatunk a képernyőn, mialatt nagy sebességgel haladunk egy szakadékokkal és éles sziklákkal kirakott terepen – a nézetet a sebesség miatt lehetetlen tartani, ami mindig próbálja követni a gép orrát... ez kérem ringlispíl, közben pedig célozni is kellene.

A levegőben, vadászgéppel szállva valamivel jobb a helyzet, nem csúszunk és tapadunk a földhöz – emiatt jobban irányítható valamivel. Visszatérvén az első pálya nehézségeihez, a játék egy másik hajó megvédelmezését kívánja, magyarán szedjük le gépünkkel a rá támadó ellenséges vadászokat. Nos talán, ha tizedik alkalomra sikerült eme bravúr, pedig olyan tanítani való sorozatokkal, kettesével szedtem le az ellent, hogy ihaj! Hiába lettem a levegő ásza már az első pályán, kerülvén ki minden lövedéket és pusztítván el percek alatt egész rajokat – egészségtelenül nehéz megvédelmezni azt az átkozott szövetséges gépet.

Tizenhatszor ugyanaz

Az Incoming Forces szám szerint tizenhat igencsak hasonló pályát vonultat fel. A küldetések során nincs lehetőség menteni, csak egyes részküldetések végpontjairól indulunk, ha netán elbuknánk. Általában egy pályán belül több járművet is kell használnunk legyen az földi, netán légi. A tájékozódás és a harc olyan fokú egyszerűségről árulkodik, amit csak a legprimitívebb arcade játékokban érhetünk tetten. Nincsenek választható géptípusok, sem fegyverek. A feladatok csak elnevezéseikben különböznek egymástól, a lényeg szinte minden esetben az ellenfelek lehető leghamarabbi kilövése.

Többjátékos módban két fajta lehetőségünk van: mindenki mindenki ellen és a csapatjáték.

Összességében tehát a program rémisztően egyszerű, a játékélményt komolyan romboló megvalósításokkal. Őszintén szólva a kézenfekvő, ha egy kategóriába soroljuk a múlt hónapban tesztel Heli Heroes shoot 'em up játékkal, de még ez sem teljesen igaz, mert az a helikopter szimulátor több örömöt okozott, ott legalább nem voltak elvárásaim. Így ez még nagyobb bukó.

Balage

www.rage.com

Rage
PIII 550, 128MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	3

✓ - az előző rész jó volt
- más nincs

✗ - múlt századi grafika
- unalmas játékmenet

73



KICK OFF 2002

Szotyi, ropi, aprósüti! Szotyi, ropi, aprósüti!

Az óidők bizonyos klasszikusainak nem elég, ha csupán kellemes mementóként gazdagíthatják a lelkes felhasználó asszociációs arzenálját. Ezen ősrégi klasszikusok előbb-utóbb egy, a korkövetelményeknek elvi síkon tökéletesen megfelelő felújítás képében örvendeztetik köreinket – újra. Láthattunk kétségesre sikeredett Battlezone-t a mitikus játéktermi automata örökében. Alkalmunk s lehetőségünk volt átélni a számítógépes fantasy történelem leghosszadalmasabb, egyszersmind legálmosítóbb ütközeteit a Magic and Mayhem – the Art of Magic során. Mely mű, profilja szerint a 84-es Spectrum alapvetés megújításának tekintendő: Chaos – Battle of Wizards. Létezett, s még ma is létezik egy eredetileg Amigára keltezett fociszimulátor, mely Kick Off néven alapozta meg hallatlan népszerűségét. A mű egyet jelentett a sportág szerelmeseinek mekkájával – emlékszem még, hogy kellett feltornáznom magam a földről via leesett vércukor, miután az akkori szemmel nézve tökéletes animáció jegyében bukfenceztek, örvendeztek a játékosok. Persze gól után. Máskülönben rendszerint szaladgáltak. Ma már nevetségesen kevésnek tűnhet az alapvetés által kínált s használt, madártávlatra szorítkozó megjelenítés, ám a Kick Off mítosz elszánta magát a válaszadásra. „Jól hallok?" – vetődött fel bennem a gondolat. Az Electronic Arts által dominált sportpiac, s így a Fifa sorozat árnyékában jelentkezni labdarúgós játékkal ugyanis meglehetősen bátor, sőt már-már meglehetősen botor próbálkozásnak tűnt. Tudni kell, hogy e sorok íróját nem különösebben hozza lázba a labdarúgás, leszámítva a világbajnokságokat. (Azt is csak azért nézem mert hallottam, hogy aki azt nem nézi, soha sem lehet Igazi Férfi.)

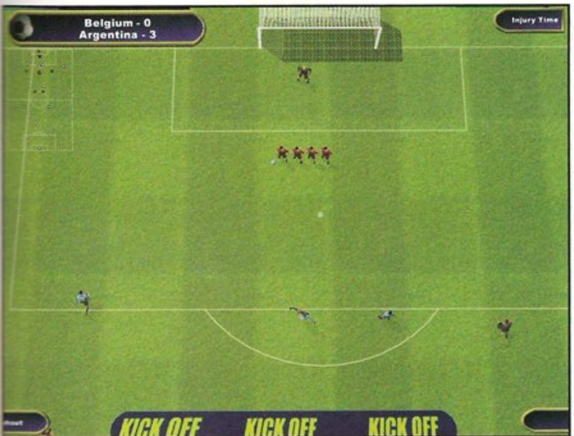
Így Fifa kultúrám is megállt a 98-as szezonban, mikor is tudomásomra nem jutott, hogy egy ismerősöm éjt-nappallá téve nyomja az akkori EA Sports ékességet. Úgyhogy bevizsgáltam. Mármint a Fifa 98-at. Volt is nagy csodálkozás, hiszen ha a szoba egyik sarkából szemléltük az eseményeket, meg nem tudtuk volna mondani hogy most TV közvetítés, avagy átverés áldozatai vagyunk-e. Szóval, a Fifa sorozatot kénytelen voltam elkönyvelni a számítógépes labdarúgás jelenkori, s már akkor is komoly múlttal bíró etalonjának. S rá négy évvel később, mit kell látnunk? A legújabb generációs Fifa darab dacára érkezik, jön a Kick Off 2002-es változata. Na mesélj!

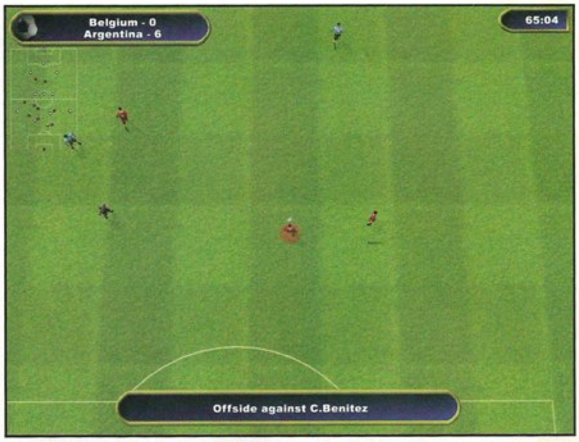
„Játékosoktól Játékosoknak"

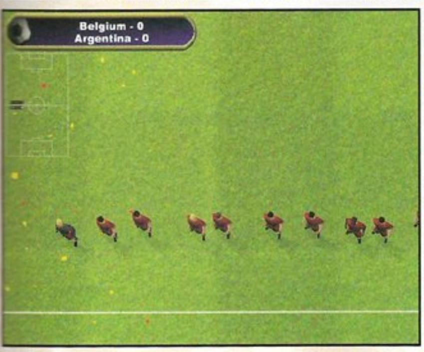
Hangzik a Blizzard egyik legalapvetőbb szabályzó elve. A neves fejlesztő, kiadó csak s kizárólag olyan művészeket s programozókat alkalmaz, kik maguk is mély elhivatottsággal viseltetnek a játék iránt. Állítják ugyanis, hogy így fokozott eséllyel születhet olyan program, mely a vásárlók tetszését is maradéktalanul elnyerheti. A Kick Off sorozat darabjait, kiemelten annak második epizódját napjainkban is a létező legjobb foci programnak tartják rajongói, ennek oka pedig a klasszikusra jellemző játékélmény. Így a Steve Screech által, rajongói közreműködéssel készült megújítás első, legfontosabb célkitűzése a Kick Off 2 féle pörgős, rugalmas játékmenet újra tolmácsolása. Két lehetőségünk van: 1. Vagy a Fifa sorozat ismeretében ugrunk bele a játékba s kolosszálisat koppanunk, avagy 2. Elfogadjuk a Kick Off 2002 hátterében álló, „házi-készítésű" körülményeket s esélyt adunk neki, hogy felmutathassa legüdvözlendőbb jellemzőit, újításait. Hát kérném. Természetesen a mű minden szépségével s örömeivel igyekszem majd megismertetni a jelentkezőket, de annyit már most leszögezhetünk: az audiovizuális, vizuális katarzis nemcsak hogy lemondta a meghívást de valószínűleg a fejlesztés komplett időtartama alatt hermetikus elzártságnak örvendhetett. Félelmetesen rossz animációs kultúrával büntetett, nekromancia útján életre hívott halottak rohangálnak a pályákon. Ja, bocs – a pályán. Alapból ugyanis csak egy











▲ *Adj király katonát!*



▲ *A te anyád, meg a tied is!*

darab van. Némi net-alapú kutakodást követően már letölthető ugyan tucatnyi kiegészítő stadion, ám ezek nem sok eltérést mutatnak a gyári arénához képest. Az egyik a mű hivatalos honlapját reklámozza a pályaszegélyeken, a másik pedig a stadion készítője által üzemeltetett, „Akarsz TE is pénzt keresni a neten?!" oldalakat. Ha valaki 2002-ben szerelmese, rajongója a labdarúgásnak, sőt időnként a monitor előtt is lelke van hódolni kedves sportágának, úgy minden valószínűség szerint alapvető elvárása a korszerű animációs technikával modellezett játékosok megjelenítése. A Kick Off 2002 ezen a téren szinten semmit sem képes felmutatni, nemhogy a legújabb generációs Fifa-hoz, ám az évekkel ezelőtt keltezett konkurensekhez képest sem. A megjelenítés: 3D. A modellek részletessége: tabu. Ebben látom magyarázatát, hogy a játék mindössze egyetlen kamerabeállítást engedélyez a mérkőzések során, mely tükrében ugyan lehetőségünk van ki, sőt bezoomolni is. Ez az opció azért kellő hatásfokkal bír ahhoz, hogy megállapíthassuk: a játékosok lábai, karjai mindössze vertexek által határolt felületekből (!) épülnek fel, míg megtévesztésképpen többé-kevésbé részletes textúrákat nyomtak fejecskéik búbocskáira. Nem hagyhatjuk szó nélkül a menüben, illetve a mérkőzések kezdetekor felhangzó kompozíciókat sem – ha hallottál már nemzeti érzelmű lakodalmas technót, akkor nyitásképpen úgyis leszabályozod a zenét. Ha pedig nem, akkor itt a remek alkalom – aki tovább bírja, játszhat egy szabadmérkőzést! A Kick Off 2002 prezentációs szempontok szintjén összességében már erőteljesen béka alattinak mondható – a vele való további ismerkedés így csak azoknak javallott, akiket kárpótolhat mindezért az általa tolmácsolt játékélmény. Lássuk, mekkora sansza van erre.

Második Lehetőség

Mielőtt nekiugranánk egy meccsnek avagy egyenesen egy kupának, célszerű lehet a Team Practice üzemmódot választanunk. A darabhoz javallott a kontroll padok használata, ám billentyűzetről is elboldogulhatunk. Szomorú dolog, ám a rendelkezésre álló, két billentyűzet leosztást újrakonfigurálni, ha ismeretlen megfontolásokból is, de nem lehet. Steve Screech s a rajongók célja minden bizonnyal az lehetett, hogy a létező legegyszerűbb modell révén irányíthassuk az eseményeket – a kurzorgombok kivételével mindössze a jobb oldali CTRL-t kell használnunk. Az egyszerűségre való törekvés alapvetően üdvözlendő iránnyvonal, ám a jelen fociprogramjai aligha a hecc kedvéért használnak szimulátorokhoz méltó leosztásokat. Hanem, mert szükség van rájuk. Itt nem sokat fogsz okoskodni, Móricka. Kezeled a labdát, elrúgod a labdát, izgulsz a labdáért. Ennyi. S ennyi elég is? Aligha. Ami jó volt a múlt évezredben, az egy tizenkét év távlatából érkező megújítás tükrében még a fejlesztőcsapatot jellemző lelkesedés dacára is roppant kevés. Tucatnyi azon funkciók közül, melyeket az új Kick Off nélkülözhetetlen jellegük ellenére is nélkülözni kész: játékosok manuális kijelölése, passz billentyű, külön gombok külön vérmérsékletnek örvendő leszerelési kísérletekre, ésatöbbi. Próbálkozz csak azzal az egy nyamvadt billentyűvel kicselezni, leszerelni, becsurgatni, rábikázni. Elmondható, hogy a gép az előállt szituációt vizsgálván igyekszik megállapítani, hogy adott felállásban mi tűnik a legüdvözlendőbb akciónak. Íly módon nem túlzás állítani hogy a Kick Off 2002-t játszó játékos döntései a mérkőzések komplett időtartama alatt felülbíráltatnak a gépi intelligencia által. Sajna, borzasztó rossz az aktív játékosok kijelölésére szolgáló algoritmus is. Jön az ellenséges csatár ezerrel, a gépnek még van annyi esze, hogy rászabadítsa védőinket. Egyikük felülről, a másik alulról támad. Már itt kékrapszódia az egész – hogy melyik fickó lesz kijelölve a kettő közül, csupán a gépi intelligencia pillanatnyi szeszélyén múlik. S akkor – HOPP! – kijelölődik a felső fickó. Kormányzom is őt lefelé, kettétörendő a szemét csatár sípcsontját. Trükkösnek szánt becserkészési műveleteim közepette persze az alsó védő már közelebb jutott a csatárhoz – s lőn. Abban a pillanatban vált is a kijelölés. Az újonnan kijelölt védő pedig szépen sarkon fordul, s ezerrel rohan az ellenkező irányba, maga mögött hagyván labdát, csatárt, billentyűzetet kézzel-lábbal csapkodó gyézét. További, még ennél is nagyobb gond a szimpla labdakezelés elsajátítása. A Kick Off 2002 legne-

Az online közösség

Az EA Sports tudhatja, hogy még az általuk publikált sportszimulációk között is kiemelt népszerűségnek örvend a Fifa sorozat – a játék hivatalos honlapján feltűntetett információkon, szolgáltatásokon s lehetőségeken túl, foci s Fifa rajongó többet ugyanis aligha kívánhat. Aki komolyan akarja venni a játékot, annak mindenképpen célszerű innen kezdenie a nekirugaszkodást – folytonos online s offline alapú bajnokságok, virtuális KEK meg MEK, meg tudomisén, milyen selejtezők s bajnokságok – egyszóval minden ami szükséges lehet ahhoz, hogy érdemben is bekapcsolódhass a szimulált focivilágba, mely immár riasztóan addiktív hatást gyakorolhat a labdarúgás elkötelezett híveire. Könnyed levezetésként érdemes lehet szemezgetni a rajongók által beküldött, s az elbírálások alkalmával legszebbnek ítéltetett gól visszajátszások közül. Például.



Titánok

Sokan tényként kezelik a megállapítást: **Dino Dini** a számítógépes labdarúgás történelem legnagyobb alakjai közé tartozik, ki remekbe szabott fociprogramok tucatjait alkotta meg. Majd, csatlakozván Steve Sreech-hez, életre hívták az ezen rajongók által máig is a legjobbnak aposztrofált focit, a **Kick Off 2**-t.

Dino Dini fontosabb állomásai:

- **Kick Off**, ANCO (Amiga, Commodore 64, ATARI ST)
- **Kick Off 2**, ANCO (Amiga, Commodore 64, ATARI ST)
- **Player Manager**, ANCO (Amiga, ST)
- **GOAL!**, Virgin Interactive (Amiga, PC) (Steve nélkül)
- **Dino Dini's soccer**, Virgin Interactive (Megadrive, Genesis) (Steve nélkül)

Ha a Kick Off 2-ről s a GOAL!-ról kérdezzük, Dino Dini eképp reagál: (figyelem! Dino Dinit a Kick Off 2-ről s a GOAL!-ról kérdezzük!)

„Nos, a GOAL! fejlesztése során célom nem volt más, mint tökéletesíteni a Kick Off 2-t. S bár sokan mondták nekem hogy a GOAL! jobban sikerült mint a Kick Off 2, ennek ellenére is azt gondolom, ő maradt az igazi klasszikus. Ám tudom, hogy sok hibája van. Ezek egy részét próbáltam kiküszöbölni a GOAL! során, ám beavatkozni egy már működő szisztémába, bizony nagyon nehéz s kockázatos dolog. Ha megváltoztatsz valamit egy probléma apropóján, s változtatásaid orvosolják azt, úgy könnyen lehet hogy beavatkozásod valami olyan területen okoz nem kívánt eredményeket, melyre gondolni sem mertél volna. Piaci szempontból persze az a játék a legsikeresebb, mely a legtöbb profitot, s így a legtöbb rajongót vonzza. Lehet, hogy ez a Kick Off 2. De nehéz megmondani."

Pár szó Steve Screehctől ki az eredeti Kick Off-ok munkálataiban, s a jelen vizsgálódásaink tárgyát képező Kick Off 2002 fejlesztésében is tevékeny szerepet vállalt:

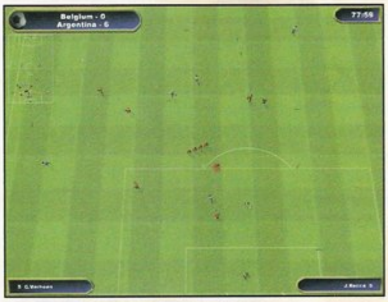
„A Kick Offok lényege hogy embereknek készültek, méghozzá tiszta, hamisítatlan játékra. Megjelenésükkor, sőt ma is a legerőteljesebb kétjátékos darabok közé tartoztak s tartoznak. A szoftver üzletág ma már teljesen profit orientált, így első sorban a grafika, s nem a játékélmény az, ami elad egy új terméket. A Kick Offokhoz hasonló játékokra így jelenleg nincs komoly érdeklődés a kiadók részéről."

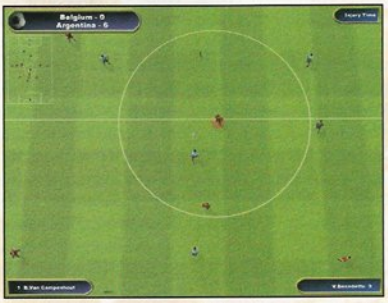
Tudni kell, hogy Steve Screech s csapata pusztán könnyed felvezetés gyanánt készítette el a Kick Off 2002-t: ideje nagyrészét az Utimate Kickoff címet viselő project s annak munkálatai teszik ki, mely az ígéretek szerint minden idők legnagyszerűbb Kick Off tapasztalása lesz majd. Mr. Screech, én szurkolok Önnek!

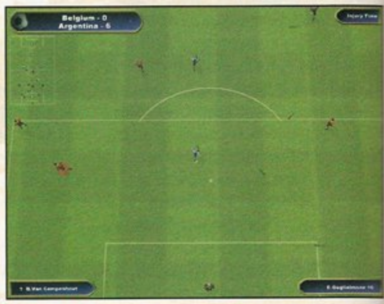
hezebb, egyszersmind leglohasztóbb sajátossága ez. Más, kezelhetőbb modell révén még üdvözlendő újításnak is nevezhetnénk ezt, jelen formájában azonban valósággal felnégyeli az amúgy sem különösebben erős játszhatóságot. Szóval, kínkeservesen megszerezzük a labdát. Ez sem könnyű, tudniillik a labda sacc tíz pixelnyi méretű, míg a játékosok úgy öt pixelre való területet képesek lecsekkolni. Ha itt megtalálják a labdát, lehet örülni – viszik magukkal. Tízből ötször azonban előfordul hogy űzött vadként tépünk majd el a labda mellett – fordulhatunk szépen vissza, most-majd-sikerül alapon. Egyébként én képes vagyok kétszer-háromszor is elrohanni mellette, pedig nem szeretnék. Vagy bennem, vagy a játékosok sín alapú mozgásrutinjában van a hiba. Labdát szerezni lehet – megtartani azonban már embert próbáló mulatság. Szemben az egyéb fociprogramok által már elfogadtatott megoldással, a labda itt nem ragad játékosaink lábához. Akkor kéne vele fordulni, mikor emberkénk rúgja azt. Jó, mi? A fenét – borzalmas. Az egyszeri játékos – megint csak arányokkal vagyok kénytelen riogatni – tízből kilencszer (!) veszti el a labdát egy mezei fordulás révén. Egyenes vonalban mozogni még oké – ám fordulásra ragadtatni magunkat igen kockázatos vállalkozás. A már említett Team Practice üzemmódban ugyan lehetőségünk van kigyakorolni a helyes ütemezést, ám hibaszázalékunk így is nehezen csökkenthető tízből öt alá. A szép szólókról így le is mondhatunk: mihelyst megkapjuk a labdát, mintha az játékosunk lábát égetné – már igyekszünk is megszabadulni tőle egy olyan játékos felé, aki többé-kevésbé egyenes vonalú mozgást végez. Jó, jó: a labdarúgás csapatjáték, vagy mi. A Kick Off 2002-ben ábrázolt labdakezelés azonban közel játszhatatlanná teszi a darabot. Tucatnyi mérkőzés lebonyolítása után az a képzet erősödik bennem, hogy a foci köntös álca csupán. Kick Off 2002-ni valami olyasmi, mintha csocsóznánk. Mindez persze aligha válhat egy újgenerációs fociprogram dicséretére. Nem is azért mondtam. A program hátterében álló emběrerő lehetőségeinek tudatában bocsánatos, ám komoly játékosok szemében megbocsáthatatlan bűn lehet a meccskommentáció teljes hiánya is. Az sem világos továbbá, miért is kellett ragaszkodni a madártávlat-alapú megjelenítéshez, ha egyszer a grafikus motor lehetőséget biztosít a játéktér forgatására.

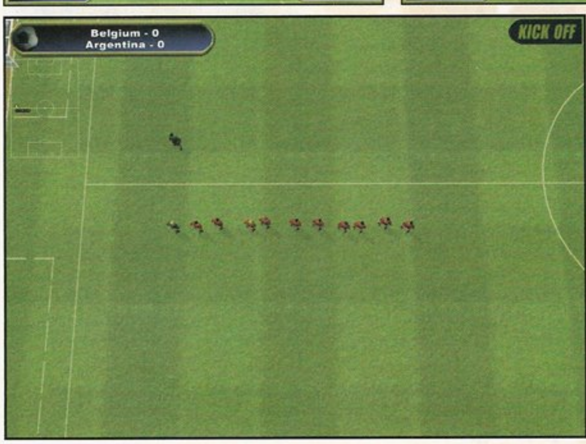
Különlegességek

Először is van a visszajátszás – F2 billentyű. Az ekkor felbukkanó kezelőpanelre jellemző kidolgozottság s esztétikum milyenségéről ugyan lehetne vitát nyitni, de inkább érjük be annyival: maxigáz. Nem probléma, attól még lehet nyomkodni. Nyilak a játékteret forgatják, labda ikon a bőr útját mutatja, rúgástól érkezésig. Egész ügyes, látványos funkció. Akkumulált góljainkat lehetőségünk van konzerválni a Kick Off 2002 játékostársadalom örömére, valamint



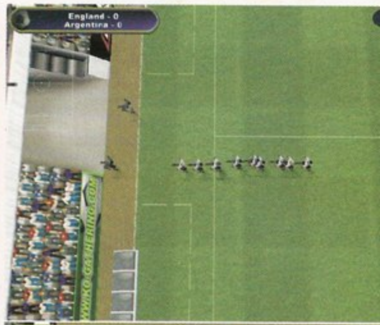


















saját készítésű honlapunkon is kitűnően mutat egy „Az Én Legszebb Kick Off 2002 Góljaim!" link. Gondolom.

Ami még maradt

Létezik a játékban egy Team Editor opció, mely révén álmaink csapatát, ízlés valamint szükség szerint: csapatait alkothatjuk meg. Játékosaink tulajdonságait csoportokra bontja a program, majd ezek között osztogathatunk el 300, sztárjátékos esetén – 400 pontot. Gyárthatunk nekik stadiont, meghatározhatjuk kinézetüket, mi több: tehetjük ezt emberenként, így semmi sem áll az Álomfoci-birodalom megalkotásának útjába. Kérdés persze, mekkora igény s szükség van erre egy olyan piacon, mely Kick Off 2002-vel konkuráló opponensei a valós világ valós csapatainak valós adatait, eredményeit tartalmazzák s kezelik. A magam részéről azt kell mondanom: nem sok. Tagadhatatlan tény ugyanakkor, hogy a darab készítői életre hívták azt a fajta játékmechanizmust is, mely a Kick Off 2002 hosszasabb szavatosságát garantálhatja. Továbbra is kérdés azonban, vajon miért? Az anyag nem tartalmaz hálózati támogatottságot, így Álomcsapataink maximum a szomszéd Jocika Álomcsapataival fogják összemérni felkészültségüket – s azt is csak akkor ha Jocika hajlandónak mutatkozik mellénk telepedni, amúgy Senior melegítőstül. Adott még csokornyi, a játék prezentációs színvonalát doppingoló lehetőség – ezek közül a Kick Off 2002-be importálható WAV állományok érdemelnek említést. 8 bites, mono hangállományokat kezel a mű, melyeket belátásunk szerint rendelhetünk hozzá különféle eseményekhez, á lá NHL sorozat. Gólok, több fokozatú őrjöngés a tömeg részéről, nemzeti himnusz, ésatöbbi.

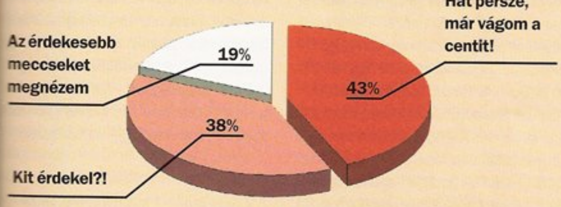
Csak ha muszáj

A régi Kick Off fanatikusainak, kik még ma is hisznek a klasszikusok által felvonultatott játékélmény tisztaságában s örökérvényű vonzerejében, a lohasztó labdakezelés elsajátítása után sansza lehet megszeretnie Steve Creech s fejlesztőtársai új labdarúgósdiját. Fifa kedvelőknek s ismerőknek azonban csak s kizárólag megtekintés erejéig ajánlott s szavatolt anyag, lévén a 2002-es változatról kilométeres távolságokból is illatol házi készítésű, mondhatnók „ámátőr" mivolta. Lemezmelléklet-érzet: ha a Kick Off 2002 egy előrecsomagolt, német ötoldalas CD mellékleten érkezik, kész vagyok örvendezni hogy: „Mekkora jó kis focicuccot hoztak össze a srácok, míg a pizzára vártak!" Így azonban azt kell mondanom hogy szép, szép a nosztalgia – de nehéz is.

by GyZ

Vélemények a világhálóról

VÁROD MÁR A FOCI VB-T?



Forrás: 576.hu

www.ko-gathering.com

Acclaim / ANCO
PII 200, 32 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	3
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	4

✓ - ötletes csapat-összeállítás

✗ puritán, használhatatlan irányítás
- lakodalmas tecnó
- ronda tájmodell

56



VIRTUA TENNIS

Immár nem sok kétség fér hozzá, hogy a Dreamcast idő előtti törülköző bedobásának kellemes vonzatai is vannak, sőt feltehetően, lesznek is még.

Az elmúlt hónapok során menetrendszerűen mutatkoztak be a Sega sanyarú sorsú konzoljának sikeresebb játékai PC platformon is, melyek a saját kategóriáik által diktált követelményeknek maradéktalanul megfeleltek. Gondoljunk csak a Phantasy Star Online-ra. Az Úr 2000-edik évében a Dreamcast még semmi jelét nem adja a gyengélkedésnek, épp ellenkezőleg: említett szezon nyarán hiánypótló alkotással örvendezteti tulajdonosait, mely csupán első pillantásra tűnik rétegjátéknak. A kultikus Virtus Fighter sorozat jegyében, egyszerűen csak Virtua Tennis-nek keresztelt „labdaalázósdi" a Dreamcast legnagyobb dobásainak egyikeként marad ránk, mely azoknak is kellemes perceket tartogat, akiket tök hidegen hagy a tenisz. Szerva ott, de a labda itt.

!TUKK! Egy, viszont annál nagyobb fájdalmam van nékem a Sega Dreamcast konverzióival kapcsolatban. PC-s átiratai során a cégnek nem kifejezetten szokása kiaknázni a rugalmasabb platform lehetőségeit – mint amilyen a növelhető felbontás, például. Mondhattuk ezt eddig a pillanatig. Merthogy, a Lucasarts játékokat idéző, garantáltan villódzás-és-vibráció-mentes konfigurációs interfész segedelmével immár oly magaslatok tükrében parametrizálhatjuk a játék felbontását, mely magaslatokról képi megjelenítésért felelős elsődleges eszközünk csak álmodni képes, illetve merészel. S nézzenek oda: van itt külön konfigurációs menü az irányítás belövésére is. Egyszóval nem túlzás állítani, hogy korunk konzol konverzióinak eddigi legkultúráltabb darabja ez, mely érezhetően s láthatóan elsőként veszi igazán komolyan, hogy ő egy kultikus konzol játék PC adaptációja. Ezt is megértük.

„Áh, tök egyszerű az egész! De a fenébe is, ezért imádom!" – olvastam egy topic-ban valamely rajongó tömör, s nem kevésbé velős összegzését. Persze a Virtus Tennis-ről. Nos, ez a rajongó torkánál fogva ragadta meg a kérdést. Nem elég, hogy a Virtus Tennis a valaha keltezett tenisz játékok legszebbje, ám a lelkét jelentő irányításmodell egyszerűsége, letisztultsága végett alighanem a legélvezetesebb is. S noha csak a magam nevében szólhatok, attól még tény: utoljára 89-ben élveztem tenisz játékot, még C64-en. Great Courts, UBI Soft. A Virtus Tennis-t élvezni nem, abbahagyni viszont annál nehezebb.

Alapok

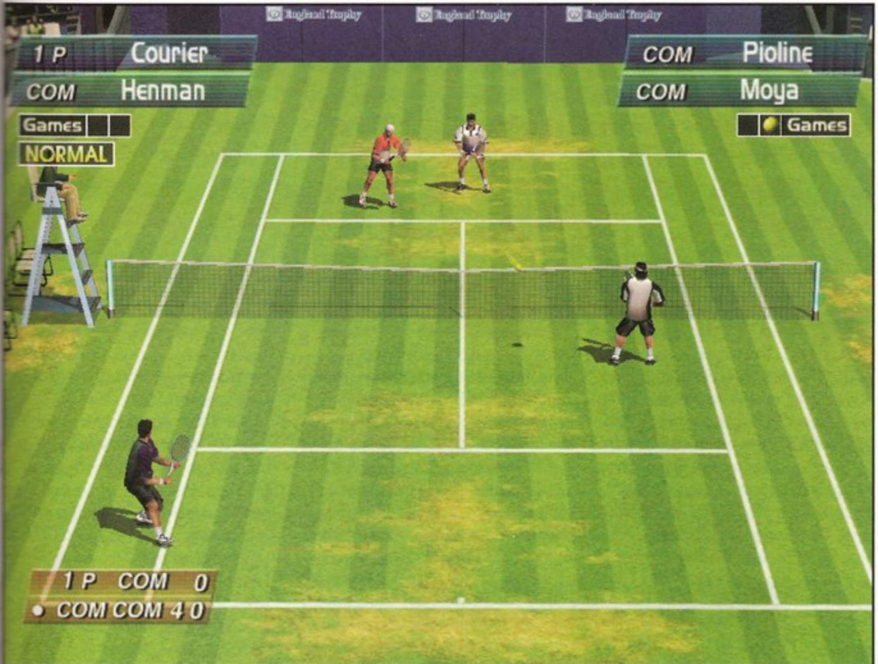
A játék során mindössze két billentyűre, plusz az iránygombokra lesz szükségünk. Ez nem sok – viszont pontosan elég ahhoz hogy bármely, teniszközvetítésekben látott figurát, ütéstípust kivitelezni tudjuk. (Kivétel képez sajna a Mekkenró féle, pályabíró felé történő ütőelhajítás.) A két billentyű kétféle ütést tesz lehetővé – egyikük a fonák, másikuk pedig a kanalazás/felütés. Mindez nem jelenti, hogy ezzel vége is: választott játékosunk ugyanis kész minden tőle telhetőt megtenni azért hogy elérje a labdát, sőt azért is, hogy ellenfelének a lehető legkedvezőtlenebb módon juttassa vissza azt. Hogy érhető legyen: kapott magas labda esetén fonákot ütve játékosunk automatikusan lecsapja azt. S ez, kérem: jó. Elvégre mivégre – köszönöm, köszönöm – a külön deklarálható lecsapás billentyű, ha lecsapni úgyis csak magas labdát tudunk. A magas, kanalazott labda alapvetően hálóközelbe merészkedő ellenfelek ellen jön jól, futtatáshoz. Bonusz alapú magas lab-



dákat osztogatni veszélyes, felelőtlen, s nem kevésbé oktondi foglalatosság. Ha egy labda látszólag túl messze van, csak loholjunk szépen utána, majd kedvezőnek vélt időben indítsuk meg a csapást. Isteni Jóváhagyás esetén játékosunk látványos vetődést produkál, majd visszaüti a labdát. Az egy más kérdés, hogy vetődő ellenfelet kivégezni olyan, mint puha vajat szelni. Vetődjél csak balra, Illésem, ügyes vagy – aztán lécci, add vissza a jobb végszélre helyezett kanalazott lasztit. Háháhá! Teszem hozzá: nem lehetetlen. De ha már vetődnünk kell, akkor egész biztosan elnéztünk valamit. Szót kell ejtenünk a labdák irányításáról: nem bonyolult ügy, csupán az ütés pillanatában – avagy, már azt megelőzően – tartsuk nyomva a kívánt irányvonal szerinti iránygombot, s játékosunk arra fogja ütni a lasztit.

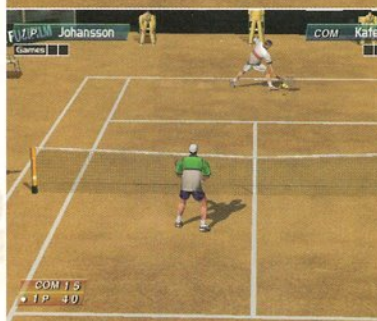
Módok

A Virtus Tennis tucatnyi valós, élvonalbeli játékost kínál használatra, kik mindegyike rendelkezik egy











bizonyos fő erősséggel. Thomas Haas erős fonákjairól nevezetes, Thomas Johansson fut mint állat, míg Jim Courier parádés ütésfajták birtokában van. További játékosok: Cedric Pioline Franciaország színeiben, Tim Henman Angliából, Carlos Moya Spanyolországból, illetve Yevgenyij Kafelnikov, Oroszország képviseletében. Az Arcade módon keresztül valamelyikük kiválasztását követően vagyunk hivatottak ronggyá verni a többieket, míg az Exhibition menüponton keresztül magunk határozhatjuk meg egy mérkőzés minden egyes jellemzőjét. Ki játszik kivel, avagy kik kikkel, hol, milyen formában, s meddig. Forma: a Virtus Tennis ismeri a páros játékot is. Az opciók között továbbá belőhető minden, így egy mérkőzés időtartamát az egy menettől kezdve a valós játékkal egyet jelentő, komplett egy szet szerint állíthatjuk be. Méltatást érdemelnek a nehézségi fokozatok is: ha már azt hiszed, Virtus Tennis zsonglőr vagy, szabadítsd csak magadra a gépet very hardon – ön, s egófejlesztő élményben lesz részed.

A mű legérdekesebb szolgáltatása a World Circuit menü alatt figyelő karrier mód. Itt saját játékosod megalkotását követően vállalsz szerepet a teniszvilágból, fejleszted képességeidet, lóvét nyersz s költesz, csatározol, míg tehetséged s tested bírja. Készségfejlesztés szintjén ráadásul egészen ötletes kihívásokkal találkozhatunk, melyek külön-külön játékokként is megállnák helyüket. Példa: egy ürge bázikus méretű luftballonok mögül adogatja a labdákat, nekünk pedig erőteljes visszaütések révén kéne lesöpörni azokat a pályáról. Mármint a luftballonokat. (Ez a luftballon elég kemény egy szó. Iskolai pályafutásom során vagy ötvenszer zavarták ki Bálint cimborámat s engem az órákról, mert láthatóan hisztérikus röhögőrohammal viaskodtunk. Elég volt csak kimondania valamelyikünknek, hogy: luftballon, s kész is volt a baj.)

Maradhat

Nem szóltunk még érdemben a Virtua Tennis grafikájáról, pedig ez az a pont, mely révén a mű megfog, s nem ereszt. A játékosok kidolgozottsága, a pályák részletessége mind-mind példaértékű, míg a modellek animációs kultúrájának élethűségét egyetlen elmarasztaló szó sem érheti. Márpedig pontosan ez tehet naggyá egy teniszjátékot. Három fájdalmam van a Virtus Tennis-szel kapcsolatban: egyetlen géphez csupán egyetlen billentyűzetleosztást hasznosíthatunk, így a többjátékos mód lehetősége csupán LANon, avagy az Interneten keresztül biztosított. Elkeseredésre azonban nincs okunk, lévén a helyi hálózat lehetőségei kimerítik a LAN teniszparadicsom fogalmát. Egyszerre akár négyen játszhatunk páros játékot négy gépen, avagy rendezhetünk kieséses alapú bajnokságsorozatokat. Amit csak akarsz. Megjegyzendő, nem kizárt hogy egy gépen is sanszunk lehet többjátékos alapon nyüstölnünk a Virtus Tennis-t, ám ha igen, úgy feltétlenül rendelkeznünk kell legalább egy irányítópaddal. Másik parám a visszajátszás meglehetősen béna implementálása. Egy-egy igazán szép akció a gépnek is megtetszik, így nagy boldogan visszajátssza azt. Ám ezek rendszerint fél, maximum egy másodperces snittek, melyek során a pontszerző játékos ábrázatában gyönyörködhetünk, míg ő kivitelezi a jól sikerült csapást. Használhatatlan, rossz. Ezen bejátszások java része egyébként hajlamos be-be szaggatni egy olyan gépen is mely az érdemi játékot tökéletes sebességgel futtatja s kezeli, ám az EA Sports játékok óta ezen csodálkozni, úgymond: fölösleges lehet. Egy év múlva már nem fog szaggatni. Szaggat akkor majd a Virtus Tennis 2. Nem világos továbbá, miért kellett a férfi mezőnyre szorítkozni, miért nem terelgethetek kigyúrt vádlijú teniszcicákat? Erős a gyanúm azonban, hogy a Virtus Tennis még folytatást nyer. Abban minden valószínűség szerint sanszunk lesz majd női játékosok képében is ütőt ragadni. Erőteljes képi megvalósítása, letisztult irányítása végett minden idők eddigi legkiforrottabb teniszeként köszönthetjük e művet, melynek hirdetését – miszerint a jelenlegi legÜTŐsebb játék – akár komolyan is vehetjük.

by GyZ

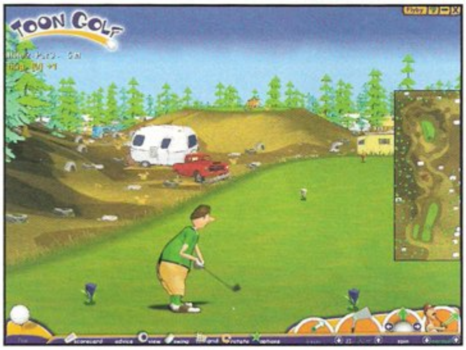


TOON GOLF

Ha valamit nem tudsz eladni, akkor csinálj belőle gyermekprogramot. Láttunk már ilyet, nem igaz?

A Friendly Software gondolt egyet a hasonló kaliberű játékok sikerein felbuzdulva – már ha lehet itt sikerről beszélni -, és azt mondta: „Hát bizony mi most történelmet írunk ezzel a jó kis Toon Golf nevű progival, a köznép meg majd megeszi a kását, csak jó körítés kell hozzá!". Valahogy így történhetett, mert ahhoz, hogy valaki ekkora szánalmat tegyen az asztalra, bizony komoly eltökéltség és pofabőr szükségeltetik. Hogy miért? Mert ez a tipikus esete annak a régi anekdotának, amikor is a két székely az erdőben fát vág, és az egyik hirtelen tőből lecsapja a másik karját a fejszével. A sértett felháborodva kérdezi, hogy: „Ez most komoly volt?", mire a másik: "Ja!". A félkarú erre felsóhajt: „Jó, mert viccnek elég durva lett volna." Na hát valahogy ezt érzem most én is, mert volt szerencsém kipróbálni a Toon Golf nevű sportcsodát, s bizony azt a konzekvenciát sikerült levonnom, miután kisírtam magam, hogy a Friendly Software halálosan komolyan gondolta ezt a próbálkozást. A játékról csak annyit, hogy valahol félúton áll a golfszimulátor és a gyermekjátékok között, egészen furcsa értelmezésben keverve a két műfaj elemeit. Amikor megpillantottam a főmenüt, még bizakodtam, hiszen – annak ellenére, hogy a golfjátékok kábé annyira izgatnak fel, mint az ORTT által kiszabott félórás adásszünet a tévében – láttunk már jópofa próbálkozásokat e téren, bár azokat inkább konzolon nyomta az ipar. De hátha! Aztán rájöttem, hogy mégsem.

A legnagyobb baj az, hogy a Toon Golf felépítése egészen jó, és az ötlet sem az utolsó. Egy tipikusan Internet alapú próbálkozás, tekintve azt, hogy a játék multiplayer rendszere külön szerveren fut, és egyetlen gombnyomással a világ bármelyik pontjára szörfözve kapcsolódhatunk be házi bajnokságokba. Saját pályarendszert és bajnokságot is kiépíthetünk, s külön öröm, hogy az alkotók még rengeteg újítást ígértek, amelyek automatikusan frissítik a játékot, ha belépünk a rendszerbe. Tehát, ha megvesszük a lemezt, akkor még bőven nem láttunk semmit, mert a lényeg és számos új lehetőség a világhálóntalálható. Ennek megvan az előnye és a hátránya is, ebbe inkább ne menjünk bele, mert megint csak ott akadnánk ki, hogy milyen drága és lassú is kis hazánkban a netes szolgáltatás, satöbbi. Marad tehát a Single Player mód, ami olyan szegényes, hogy még az ellenségemnek sem kívánnék ilyen szórakozást. Buta grafika, borzalmas irányítás, silány játékmenet, nehézkes kezelőfelület, egyszóval förtelem. Egy taliga döglött lepke is szórakoztatóbb látvány, mint a Toon Golf pályái, bár be kell vallanom, hogy ezek a pályák hatalmasak és változatosak, az ötletek jók is, csak hát a megvalósítás pocsék, mintha vak grafikusok készítették volna az egészet. A karakterek aranyosak – ők teszik még valamennyire jópofává ezt az egészet -, főleg az a szőke leányzó, aki mindig megriszálja gömbölyded popóját, miután megsuhintja a golflabdát. Számtalan lehetőségünk van, hogy színesítsük a játékot, változtathatjuk a ruhák, a labda, sőt még a pálya színét is, de ettől még persze semmi sem lesz jobb az akciót tekintve. Volt egy jó ötlet, de a dolog itt meg is állt, valahol a kreatív szobában kifulladt az ihlet, s bármennyire is fáj ezt kimondanom, a Toon Golf azonnal elvérzett a mai játékkínálat színes kavalkádjában. Egyetlen érdeme a jól kidolgozott és száz százalékosan interaktív on-line rendszer, amely elképzelés és követendő példa is lehet a jövőben, csak hát illene hozzá játékot is csinálni, mert ez már nem elég a boldogsághoz. Hát erről ennyit.



A Toon Golf hattyúdala a végéhez közeledik. Kár is tovább szaporítani a szót, elég szomorú, hogy ilyen programok még kicsúsznak a szűrőn, anélkül, hogy bárki is kérdőre vonná a tisztelt alkotóbrigádot az elképzelésük életképességét illetően. Persze az is lehet, hogy ez csak rossz vicc volt csupán, s most mindenki azon röhög, hogy erre egyáltalán valaki felfigyelt és cseppet kiakadt tőle. Nem, ez viccnek azért mégis csak durva lenne...

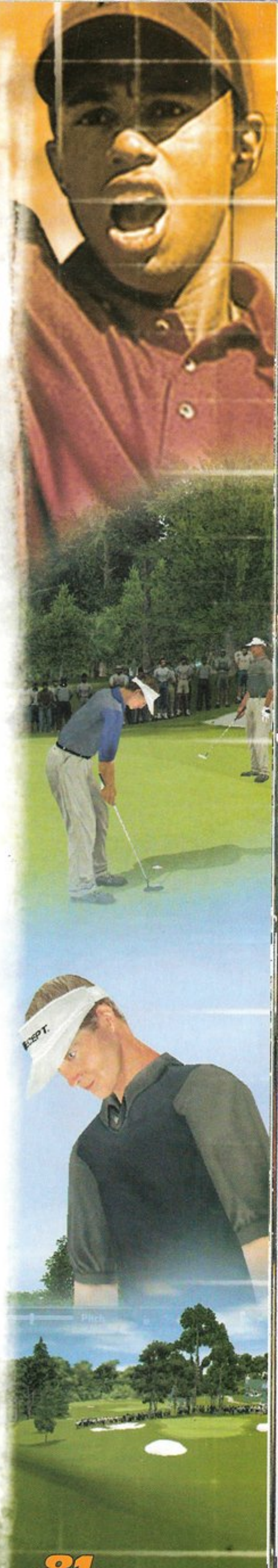
HP

56%

HP véleménye

A golfjátékok – pláne, ha szinte szimulátorral van dolgunk – csak azoknak nyújtanak különösebb örömet, akik érdekeltek a műfajban, és képesek órákig jólfésült selyemfiúkat bámulni a gyepen, akik amolyan gazdagok és szépek alapon pöckölik a labdát a lyukba, miközben a közönség feszülten figyel. Hát ez is egy sport, de amikor az Electronic Arts már kidobta az NBA, az NFL, az NHL, vagy a FIFA játékokat, kétlem, hogy sokan választanák az elegáns urakat. Még akkor is, ha a játék mutatós és könnyen kezelhető, igazán nehéz a műfaj elvárásain belül kritikus pontot találni benne, csak hát valahol akkor is szörnyen unalmas. Bár az élmény tényleg olyan, mintha egy Eurosport közvetítést élnénk végig interaktív módon, csak valahogy az egész úgy kéreti magát, sok a töltögetés és idővel nem marad, csak a reset gomb, majd felüdülésképpen egy kis Mortal Kombat, ahol történik is valami, ha játszik az ember...

TIGER WOODS PGA TOUR 2002



Ha nem érted, mit élveznek a dögunalmas golfközvetítések résztvevői, az EA Sports legújabb játéka megadja neked a választ. A PGA Tour 2002-t egy szóval lehet leírni igazán: gyönyörű.

Golf! Úgy hangzik, mintha az ember torkán akadt volna valami. A boldog nyolcvanas években mutatták be a Golfőrültek 2. című nagysikerű amerikai filmművészeti alkotást. A filmben a tipikus amerikai munkásembert megszemélyesítő Randy Quaid szájából hangzik el a fenti mondat, amely igen találóan írja le a golfozók karótnyelt világát. Egyetértünk abban, hogy senki sem fog éjszakánként verejtékben úszva felriadni, mert álmában a 18. lyukra készülve konstatálja, hogy a golflabda két centi mély homokba ágyazódott be. A Nike százmillió dolláros reklámemberének nevével fémjelzett játék azonban erre nem is tesz kísérletet. A TW PGA Tour idei folytatásaként azonban egy teljesen korrekt golfjátékot alkottak meg az EA Sports programozói. A grafika egészen elképesztően gyönyörűre sikeredett, külön felhívnám mindenkinek a figyelmét a játékban található vízfelületek kidolgozottságára, amelyek már-már fényképszerűek. A játékosok mozgatásánál EA dobta a motion capture technológiát, helyette minden jólöltözött golfozót 3D-ben modellezték le. A játékban ugyanis nem csak Tigerrel játszhatunk, hanem 13 további jónevű játékossal, illetve a saját szájízünk szerint összeállított profikkal is – külön jópont az EA-nak, hogy gondoltak a lányokra, a választható játékosmodellek között ugyanis három női golfozót is találhatunk. A játékmódok és beállítások tengerében azonban könnyen elvész az ember, a brit sportág beható ismerete nélkül, ezt nem is részletezném, mert be kell vallanom én se nagyon ismertem ki magam az olyan kifejezések között, mint scramble, greensome, bloodsome, skin, match és putt. Arra még sikerült rájönni, hogy létezik egy skills competition és egy shoot-out nevű játékmód.



Paksiak előnyben

A TW PGA-ban három szezonlehetőség közül – amateur, PGA és EA Sports – választhatunk, rossz pont azonban, hogy ahhoz, hogy az utóbbi kettőt választhassuk, előtte végig kell csinálni a Q School nevű, koránt sem egyszerű tréningsorozatot. Csak hogy egy példát említsünk, Tour fokozaton (második legnehezebb) a Q School gyakorlópályáin minden esetben 20 mph felett volt a szél sebessége.

További gyengesége lehetne a játéknak, hogy alaphelyzetben csupán 6 golfpálya szerepel a kínálatban, ez azonban tetszőlegesen bővíthető, akár a PGA Tour 2001-ből importált terepek, akár a felhasználóbarát pályaszerkesztő segítségével, amellyel sec-perc alatt létrehozhatjuk álmaink golfparkját. Itt kell szót ejtenünk a golfprogramok egyik kritikus pontjáról, az irányításról. Az előd PGA 2001-ben bemutatott Pro Swing nevű irányítórendszer minden volt csak használható nem, ezen mindenki örömére változtatott az EA, s a továbbfejlesztett TrueSwing rendszer ugyan még mindig nem a legmegfelelőbb, de mérföldekkel jár előbbre a többieknél. A vérprofik persze használhatják a triplaklikk-duplaklikk kombinációkat is, azonban nem gondolom, hogy kis hazánkban jelentős tömeget képviselnének az virtuális golf rajongói. A választásokat semmiképpen sem ők fogják eldönteni.

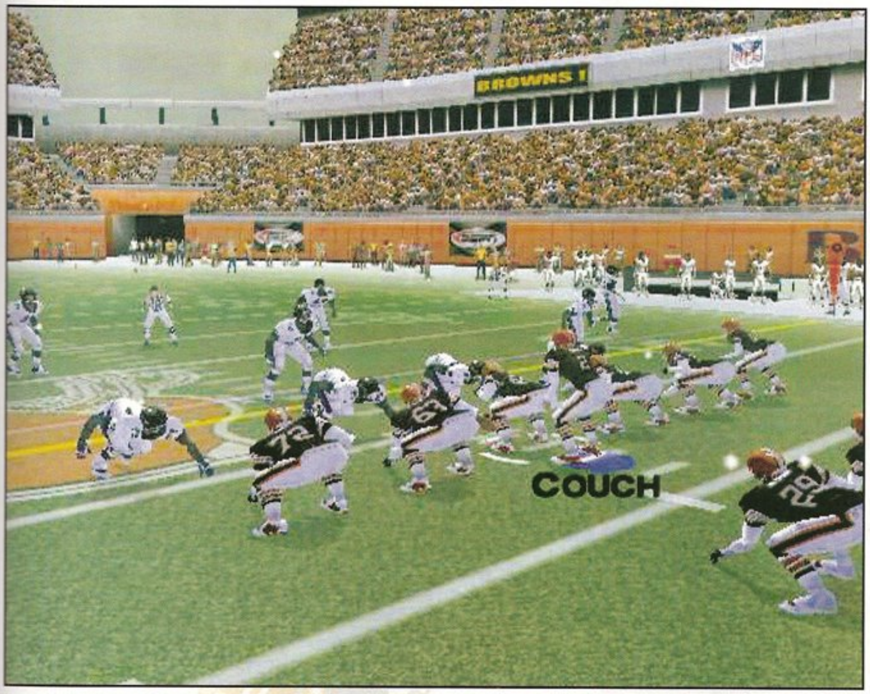
A Tiger Woods PGA Tour 2002-t tehát korrektül összerakták az EA Sports lelkes munkatársai, egy dolog azonban nem maradhat szó nélkül. Az embertelen gépigény. A cikk végén az ajánlóban láthatjátok, hogy még a házi erőművel rendelkezők masináját is meg fogja tornáztatni a golfprogram. A külföldi szaklapok szerint még a hazánkban felsőkategóriásnak számító komputereken sem lehetett teljes felbontásban élvezni a felső tízezer kedvenc sportját. Bár ha úgy nézzük, következetesek voltak a programozók, hiszen az elit sportot csak elit gépen lehet játszani. Óhatatlanul is felmerül azonban a kérdés, amely szerintem már bennetek is bujkál amióta ezt a cikket olvassátok, vagyis: minek golfozni a számítógépen, mivel így az része is elvész a sportnak, hogy az ember fia kint van a napsütésben és szívja a friss levegőt. Akkor már inkább kapcsold ki a gépet egy órácskára!

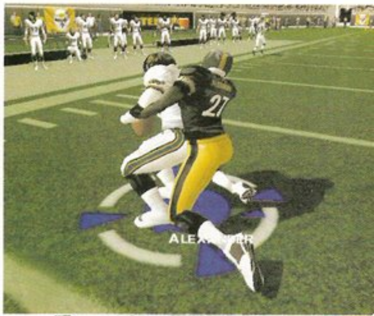
Dawe

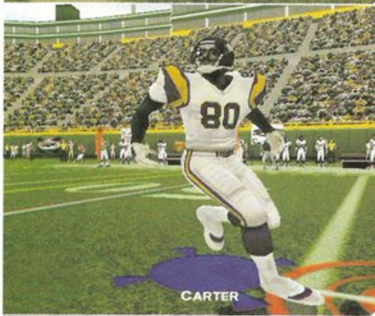
82%

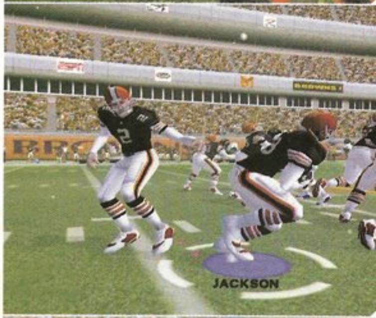
Dawe véleménye

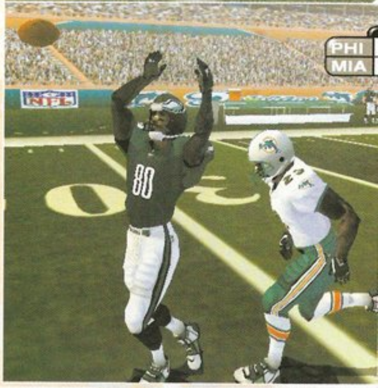
Persze nyilván élőben, a verőfényes napsütésben, valamelyik „lepusztult" – értsd: Hawaii, Florida, Egyesült Arab Emírségek, stb. – golfpályán, kezünkben a másfélmilliás golfütővel élvezetes a dolog, kis szobánk sötétjében a monitort nézve azonban korántsem ilyen átütő az élmény. Főleg azzal a tudattal, hogy a profi golfosok egy-egy ilyen kellemes nap után dollártízezrekkel a zsebükben ülnek be a kabrió mercijükbe és mennek haza a fotómodell barátnőikhez. Persze azért próbálkozni lehet, ezt a versenyt pedig a körülmények ismeretében az EA Sports nyerte a Tiger Woods PGA Tour 2002-vel, a rivális Toon Golf pedig megkaphatja a citromdíjat. Amikor először meghallottam a játék nevét, azt hittem valami jópofa ügyességi játékról van szó, Tapsi Hapsival, Dodóval és persze Csőrikével. Sajnos nem így van, mindenféle kihívás nélkül, egyszerűen meg kell nyomni a nagy piros gombot oszt' vagy bemegy a labda vagy nem. Két szóban összefoglalva a Toon Golfról alkotott véleményemet: messzire kerülendő!











játékmódok ugyanúgy bekerültek, ahogy idősebb versenytársaiba is. Gyakorolhatjuk a meccs közbeni mozgásokat, játszhatunk teljes szezont, vagy belefoghatunk akár a csapat teljes körű menedzselgetésébe is. Utóbbi talán a játék legerősebb pontja; belenyúlhatunk a taktikai tervekbe, képezhetjük az ifjú titánokat, hogy aztán jeges könyörtelenséggel a mélyvízbe ereszthessük őket, mint csodacsatárokat stb... Mindez szép és kidolgozott, szinte bármit beállíthatunk, megváltoztathatjuk a felállást, a helyszínt, mindent. Az első negatív élmény azonban nem váratt sokat magára. Elkövetkezik az idő, amikor megkezdődik egy meccs, és ott bizony helyt kell állnunk, akármilyen fejlettek és ütőképesek legyenek is játékosaink.

Sípszó

Elejtettem pár megjegyzést az irányíthatósággal kapcsolatban. Odáig minden rendben is van, amíg a pályán futkosunk ide-oda. De amikor már passzolni kell, akkor nem teljesen fedi a valóságot fenti megállapításom. A passz célpontja ugyanis -meglátásom szerint- random kód szerint fogja meg, avagy ejti ki kezeiből a labdát. Így pedig eléggé nehéz lesz nyernünk, különösen akkor, ha több játékost is aktívan használni óhajtunk. Érdekes elgondolás. Egyetlen megoldásnak azt tekinthetnénk, hogy egyedül indulunk az ellenféllel szemben, és valahogy majd csak kicselezzük őket. Nehezebb fokozaton azonban mégis kellene valami okosabb dolgot is cselekednünk, nem csak fejjel mennünk a falnak...

A játéknak nem ez az egyetlen gyenge pontja. A mesterséges intelligencia sem sikerült felejthetetlenre, és akkor még finom voltam. Az ellenfél játékosai nem kifejezetten jól alkalmazkodnak éppen aktuális helyzetünkhöz, sőt! Többnyire bevett felállásokat és előre tárolt védekező-, illetve támadó taktikákat, harcmodort alkalmaznak. Ráadásul, ha éppen eléri valamelyikük a futó játékost, abból már nem tudunk kiszabadulni, menthetetlenül felborulunk. Az már csak a ráadás, hogy a nehézség magasabb szintre állításával csak az ilyen helyzetek száma nő meg, nem a taktikai megfontoltság. Mondjuk, ezt már igazán megszokhattam volna, de én örök optimista vagyok. A lényeg pedig nem más, mint hogy egy ilyen AI ellen egy kis gyakorlás árán nagyon könnyű lesz nyernünk. Ez pedig megöli a legjobb programot is; ezt a mostanit meg különösen.

És még egy sípszó

Ha igazán kiemelkedőt kellene találnom a játékban, akkor egyértelműen a kommentárra voksolnék, ez pedig csak a játék licenszelésébe ölt pénz hatása, az, hogy a program teljes egésze eredeti jogokat használ fel. Ám ez sajnos egy ilyen kaliberű mezőnyben szükséges, de nem elégséges feltétele a sikernek. Van még egy óriási horderejű hibája a kivitelezésnek is: a játékról rendesen „szaglik", hogy x-boxról portolták át a kedves fejlesztők, nem sokat törődve a különböző rendű- rangú- típusú hardverekre való optimalizálással. Márpedig ezt sietősen orvosolni illik, különben az elvártnál nagyobb bukást produkálhat a program. Ha van egy, az említett dobozhoz hasonló felépítésű géped, akkor valószínűleg minden rendben futni fog. Más kérdés, hogy van-e egyáltalán ilyesmire szükséged, ha már olyan jól bejáratott neveket is választhatsz társadul, mint az EA-, vagy a SEGA-féle NFL-ek. A Konami-t mindenesetre kitartónak ismerem, és ez a tulajdonság a jövőben ezen a téren a vetélytársakkal egyenértékűvé emelheti. Egyszóval minden elismerésem, de a jelenlegi piacon azért még nagyságrendekkel jobb amerikai futballt szimuláló játékok is vannak. Aki tehát kis hazánkban érdeklődéssel bír a műfaj iránt, annak egyelőre van jobb választása.

Bárki bármit gondol, a főszerkesztők élete sem csak játék és mese. Egy csomó kiszámíthatatlan tényező (ideértve sir(ös) dracoo-t) akadályozza munkájukat, úgyhogy ezúton is szeretném megköszönni a rettegve tisztelt ender urunk fáradalmait szerénységem életben hagyása tekinteté... *BANG*

dracoo, a kisbetűs



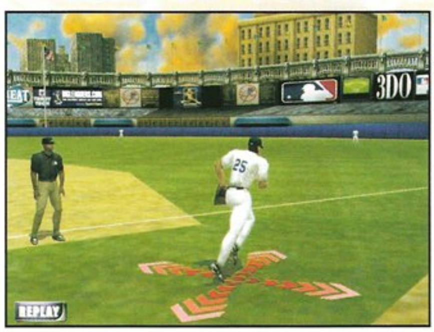


HIGH HEAT BASEBALL 2003

A 3DO nem kisebb feladatot vállalt magára, minthogy az Electronic Arts sportsorozatainak árnyékában is minőségi, versenyképes baseball szimulátorokat publikáljon. A cég már 2002 első negyedévében jelentkezik a High Heat Major League Baseball 2003-as verziójával, mely elsősorban a sportág avatott ismerőinek s szerelmeseinek ígér hosszabb szórakozást.

Kutatásaimat követően sikerült megállapítanom, hogy a számítógépen ábrázolt baseball birodalom két csoportra oszlik. Triple Play Baseball hívekre, illetve High Heat hívekre. Előbbi letisztult irányíthatósága, lendületes, szinte már arcade alapú játékmenete révén hódít, míg a 3DO üdvöskéjét professzionális szintű részletesség, életszerűség jellemzi. Ha valahol, úgy Magyarországon aligha túlzás rétegjátéknak minősíteni a tengerentúl mitikus sportágát – sablon magyar hazafinak még a szabályok nem-ismerete is bocsánatos bűnként róható fel. Mindazok, akik hajlandóak időt s energiát fordítani egy baseball szimulátorra, nyilván tisztában vannak a játék működésével, szabályaival – ám a többieknek érdemes lehet áttanulmányoznia egy szabálykönyvet, lévén a High Heat azokat nem tárgyalja. Nem mintha ezt elvárhatnánk tőle.

Első pillantásra megállapítható, hogy a High Heat csak s kizárólag a baseball iránt komolyabban érdeklődők számára lehet megfelelő választás. Nekik azonban: a legjobb. Döbbenetes részletesség jegyében implementált játékosok, tulajdonságok, csapatok, analízisek, esélyek, részeredmények, illetve ezekhez hasonlatos adatok, kimutatások tömegei garantálják a High Heat Baseball mozgatórugóinak hallatlanul életszerű voltát, melyet azonban csak s kizárólag avatott játékosoknak lesz sansza Isten igazából élvezni, illetve értékelni. Egyszeri földi halandó maximum a játék által képviselt esztétikai jellemzőkön keresztül képes megítélni, érdemes-e belemerülnie ebbe a játékba olyan mélységek szintjén, melyeket a mű maradéktalan élvezete természetszerűleg megkövetel. Érzelmeim vegyesek. Sőt, a High Heat-tel kapcsolatban is. A játékosok még úgy-ahogy rendben vannak, ám prezentációs összerejük messze elmarad az EA Sports játékokban látott opponenseinél. Bizonyos testek át-át látszanak, míg a stadion közönségének megvalósítása ma már borzasztóan gyenge, felettébb kiábrándító hatást kelt. Ínyencek kedvéért mellékelünk is róluk egy közelit. Játékosaink animációs kultúráját ugyan nem érheti elmarasztaló szó, ám a labda fizikai jellemzőivel, dinamikájával nem teljesen vagyok megelégedve.



Először olybá tűnik, pingpong labda a baseball labda. Aztán úgy viselkedik, mintha gyurmából lenne. Majd rapszodikusan váltogatja ezen jellemzőket amúgy kedve szerint, a kétségbeesettség igen kellemetlen, illetve alig-szavatos állapotába taszajtván a High Heatből részt vállalni kész játékost.

A mérkőzések során hallható kommentáció ellenben abszolút rendben van – a közvetítők úgymond „intelligensen" szemlélik az eseményeket, így home run gyanús ütés esetén „Húha, ez közel lesz!"-eznek már a labda röptének közepette is, míg egy nagyobb buktát követően hajlamosak velünk együtt el-el szörnyülködni. Itt is befigyel ugyanakkor némi hiányosság, nevezetesen: a kommentátorok gyakorta ismétlik önmagukat, egy-egy eseménysorhoz rendszerint egy-két mondatot képesek társítani csupán. Ez pedig idővel borzasztó unalmassá válik – persze ki is lehet őket kapcsolni.

Hasonlóan a 2002-es verzióhoz, a High Heat 2003 is windows alapú kezelőfelületet használ, mely érzésem szerint továbbra is meglehetősen illúzióromboló. Mindez nem jelenti, hogy használhatóság tekintetében kívánnivalót hagyna maga után, ám nem kifejezetten szép. Széles körben parametrizálható prezentációs, játékmenetet érintő opciókról beszélhetünk még, melyek révén a legújabb High Heat egy soványabb konfigon is vígan elfutkorázik majd. Csak s kizárólag baseball ismerőknek s kedvelőknek, mondhatnók: profi játékosoknak javallott anyag, lévén összetettsége, bonyolultsága minden egyéb létformát messzi tájak mielőbbi meglátogatására ösztönöz.

by GyZ

3DO
PIII 300, 128 MB RAM, D3D
www.3do.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	8

✓ -gazdag felszereltség
✗ -körülményes irányítás

77



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

576 KByte

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

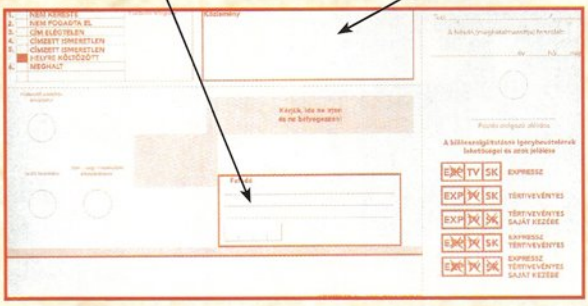
Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!



Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

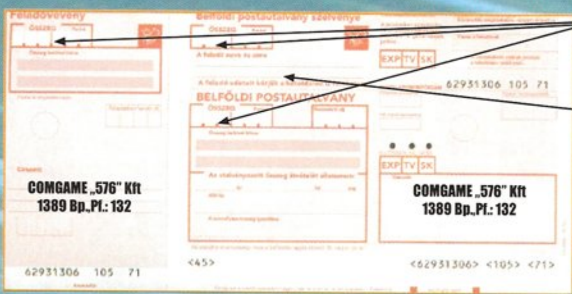
A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf: 132) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

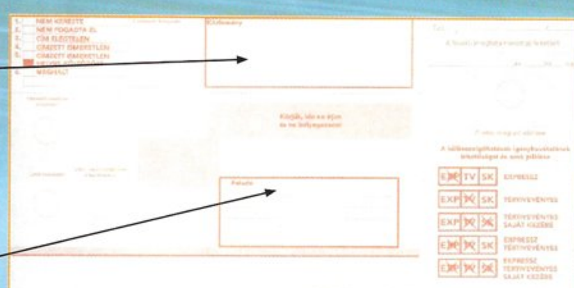
Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**
***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**



Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb



Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100 Ft/db
(+ postaköltség*)
2000-es
számai
150 Ft/ db
(+ postaköltség*)
2001-es
számai
Teljes 2001 évi évfolyam
2002 Ft/
11 db
(+ postaköltség)
megvásárolhatók boltjainkban vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

***A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

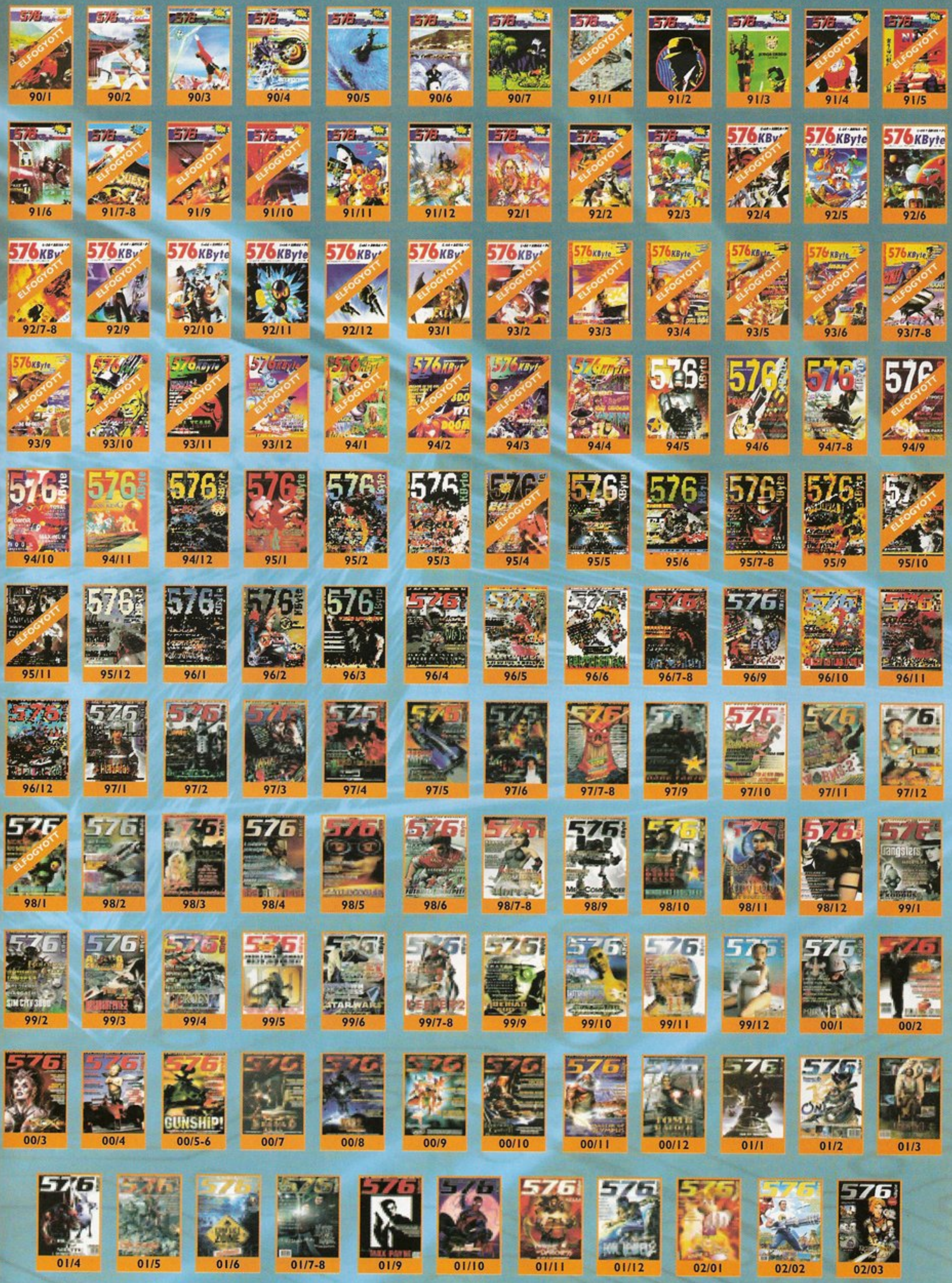
2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért 11 szám - 11 db 576 kbyte!



plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

Akciónk a készlet erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



BUDGET JÁTÉKOK

Green Berets



Édrienmól Naplójából

1998, január 16
Újabb pattanás. Most az orromon. Holnap osztályfénykép. Ez az én formám. Nigel átjött, és hozott egy Myth nevű játékot. Állati jól néz ki, de nem tudunk vele játszani. Használja Nigel új 3DFx kártyáját, állati jó a kártyája! Még be sem hozták, de Nigel papája valahonnan szerzett egyet. Nigel azt mondja hogy lehet, hogy tud szerezni még egyet, és becserélné a szintimre. Ez hülye! De a kártya az tényleg nagyon durvaság, mert a játék az állati kemény ahogy kinéz a kártyával. Forgatható a terep és tök három dimenzió az egész, de nem lehet vele mit csinálni egyszerűen mész és meghalsz. Katonákat kell irányítani, vannak formációk és tökjól néz ki, de olyan nehéz hogy...... most abba kell hagynom, Pandora jön korrepetálni.

1999, szeptember 26
Pandora szakítani akar. Szerinte nem vagyok elég érett. Szerinte nem való, hogy valaki egész nap egy játékkal poshadjon egy szobában és csak kóláért és Marsért mozduljon ki, de megmondtam neki hogy nem érdekel hogy mit beszél mert éppen az utolsó küldetésnél voltam és lefagyott a játék. Pandora elment aztán felhívott, és mondta hogy senki sem beszélhet vele így. Mondtam neki hogy nem érdekel hogy miről beszél mert a gép ezerrel támadott és tényleg tökre nem érdekelt hogy mit mond. Ez a Myth II állati jó játék, Nigellel tervezzük hogy klánt csinálunk és szétverünk mindenkit Myth II-ben, az állati jó lenne szerintem is és Nigel szerint is. Lehet hogy Garpy is beszáll bár ő inkább a Half-Life-al játszik. Én is játszottam a Half-Life-ot de nekem multiban nem jön be mert Garpy folyton lelő a fal mögül azzal a feltöltős ágyúval amivel nagyon tud Garpy. A Myth II viszont nagyon jó, tutira megcsináljuk a klánt! Nigel szerint legyünk az Éj Követei de én a Halállovagokat mondtam neki, de még nem döntöttük el.

2001. szeptember 29
Van az MSN-en egy magyar srác valami Peter, de valami fura jel van az első e betűn, nem tudom hogy ez nekik, mármint a magyaroknak mire jó. Megjött az újság amit Peter mondott hogy majd elküld, mondta hogy neki ez a kedvence meg azt is hogy ez egy jubileumi szám. És hát az lehet, mert az van rajta hogy 125, és Max Payne van az elején, ami nekem nem jön be annyira mert utálom a mátrixot és az egész Max Payne egy mátrixos játék. De viszont az tökjó hogy a Green Berets-nek 82 százalékot adott a Balage nevű írójuk ennek az újságnak, mert mikor Nigel kérdezte hogy szerintem hány százalék a Green Berets akkor én is azt mondtam hogy 82 és ez tökjó! A Green Berets szerintem jó mert tök ugyanaz a motor mint a Myth II-ben és a Myth II-t azért még szeretem, még akkor is ha minden klánháborúban tökre szétgyaláztak minket, de tuti csaló az összes! A Green Berets azért jó mert a vietnami háború van benne, de persze a Myth II motorral és persze fegyveres katonákkal és vietkongokkal és az nagyon durvaság amikor egymásnak mennek a jenkik meg a vietkongok és akkor olyan vérfürdő lesz benne hogy [illegible]! Anya látta és azt mondta hogy szerinte az agyamra fognak menni ezek a játékok, de persze nem csak ölni kell mert stratégiázni is kell benne. Olyan szóval mint a Myth II csak vietnámos és ez nekem is és Nigelnek is bejön és lehet, hogy csinálunk egy Green Berets klánt.

2001. november 16
A Green Berets utolsó pályáján sem Nigel sem én nem tudunk túljutni, és semmit nem találunk arról sehol hogy mit rontunk el. Tök kár hogy nem tudom elolvasni hogy mit ír Balage mert nem









bírok magyarul, pedig lehet hogy ő tudja hogy mit kell csinálni az utolsó pályán mármint Balage. A Peter pedig nincs MSN-en mert el van utazva pedig ő mondta hogy ő már végigjátszotta a Green Berets-et. Próbáltunk rákeresni az újságra és tökre meg is volt mert a www.576.hu címen vannak és kiderült hogy van konzolos 576 is és valami fórum is van benne. Nigel szerint le tudjuk fordítani amit Balage írt mert vannak fordítóprogramok, de nem tudjuk melyik fejezetet fordítsuk le mert az egészet azt nagyon durvaság lenne beírni. Pandora szakítani akar.

82%
Ára: **1999 Ft.**

Hidden and Dangerous Deluxe

Mint derült égből a léket kapott Sturmovik érkezett az Illusion Softworks reformer-gyanús kommandósdija, s tette ezt földi időszámítás szerint 1999-ben. Rövid, ám megingathatatlan (?) alapokon nyugvó fejszámolás: 3 éve immár, hogy a cseh műhelyekben alkotott Hidden and Dangerous bemutatkozott. Viszonylag kicsi, mondhatni elenyésző azon játékok száma, melyek ekkora idő távlatából is versenyképesnek bizonyulnak mind grafika, mind szisztéma tekintetében – a Hidden and Dangerous bizony ezen játékok egyike. Mindez attól van, hogy az Illusion Softworks munkája korát jócskán megelőzve emelte a piac háborús kínálatának színvonalát – így esett, hogy három év távlatából immár a mű De Luxe változata is hozzáférhető. A Hidden and Dangerous révén első ízben vállalhatunk részt a második világháború eseményeiből teljes 3D-ben, sőt először a történelem folyamán, az alkotók erejéből mind az FPS szemszög, mind a 3rd Person alapú irányítás elkészítésére is tellett. Ezen megoldás azóta már sztenderddé nőtte ki magát, még ha más alkotók kezei között nem minden esetben is bizonyult üdvözlendőnek. Gondoljunk csak Serious Samre. Vagy talán inkább mégsem – mert aki itt Serious Samet játszik, egy másodpercen belül kerül az exitum-közelség állapotába. Halottként pedig, bizony a Hidden and Dangerous sem az igazi.

Ami tárgyunkat már első pillantásra megkülönbözteti konkurenseitől, a grafika részletessége. Beszélek itt táj/karakter, illetve gépjármű modellekről. A mű elsők között használja s kamatoztatja a 32 bites színmélység akkor még újszerű lehetőségét – az ügyes grafikus motorral párosított textúrák így még a ma szemlélőjére is kellemes hatást gyakorolnak. A kor elvárásaihoz képest újszerűek, a ma elvárásaihoz képest üdvözlendőek a Hidden and Dangerous motorjának „egyéb" típusú szolgáltatásai: napszakok váltakozása, az időjárási tényezők véletlenszerű alakulása, valamint az eredeti fotódokumentációk alapján modellezett náci katonák textúraszerkezetei. Az egyik kitétel – hamis.

A mű maga koncepció szerinti hasonlóságot mutat a kor már megjelent, s igen rövid idő alatt kultikus magasságokba emelkedő RTS-ével, aaaaa: Commandos-szal. Így feladatunk a viszonylag kis létszámú, ám különleges kiképzésnek örvendő deszantosaink segedelmével törni borsot a Harmadik Birodalom orra alá. Szusszanásnyi időnk sem lesz a tájban gyönyörködni, pedig megérné – erre való a Save Game funkció. A Nemzetközi Helyzet és a Commandos párhuzam egyaránt fokozódik. A Hidden and Dangerous Deluxe-ban sokkalta nagyobb szerepet kap a taktikai, stratégiai műveletekre alapozó harcmodell, semmint a kor 3D-s jelentkezőitől azt megszokhattuk. Így egy sorozatot túlélned két esetben lehetséges: 1. vagy te adod le a lövéseket, avagy 2. voltál akkora lúzer, és a cheatek aktiválásához folyamodtál. Megkérdeztem Dénest, ő szokott-e csalni, és ő visszakérdezett: „- Komolyan érdekel?" Válaszom ridegen hangzott: „-Nem. Voltaképpen tök hidegen hagy."

Egy mindegy, kiért: az összehangolt csapatmunka, a gyakori mentések, valamint minden egyes golyónk megbecsülése jelentheti a siker kulcsát. A Hidden and Dangerous Deluxe meglehetősen szűk marokkal méri ugyanis a muníciót – ám ezen hozadék természetszerűleg ösztönöz még átgondoltabb, még biztosabb alapokon nyugvó – őőőő – játékra. Deszantosaink RPG szerű tulajdonságokkal bírnak, úgymint: erőnlét, fegyverek, robbanóanyagok ismerete, stb. Küldetésenként maximum nyolcukat hasznosíthatjuk, ám eligazítás után kiemelten célszerű lehet mérlegelnünk ki lehet alkalmas, s ki lenne alkalmatlan az adott feladatra – tudniillik bizonyos küldetések sikeres teljesítését eleve szavatolhatja a megfelelően kiválasztott specialista.

Figyelmet érdemel még az interaktív környezet, mely hangzatos megnevezés Duke Nukemtől 1999-ig jelentett egyet a poligonlapokra széteső mosdókagylókkal. Szerencsés módon, itt már birtokba vehető s használható gépágyúkkal, sőt járművekkel jelent egyet mindez.

A zene is elég jó, sőt: a mű mellé kifejezetten erős A3D támogatás dukál. Aki tudja mi ez, az most mosolyog. Aki meg nem tudja, annak érdemes lehet mielőbb utánajárnia.

A valaha keltezett kommandós játékok egyik legerősebb darabja ez, így a stílus, az éra kedvelőinek kötelező tananyag.

95%
Ára: **1999 Ft.**

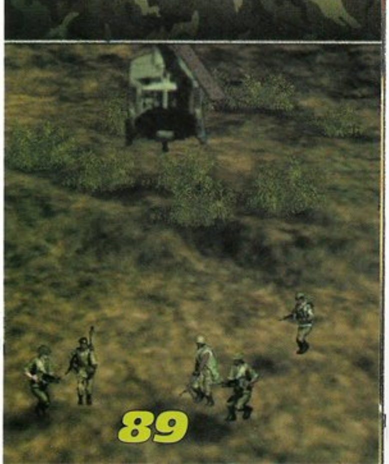
by Gúnár











MATCHBOX RESCUE RIGS

Elképesztő történetünk akkor kezdődött, amikor H.P. budapesti lakos gyanútlanul egy borzalmas ügybe keveredett. Maradjanak velünk!

HP fiatal, lelkes újságíró. Mikor egy csodálatos hétfő reggelen munkába indult, nem tudhatta, még nem is sejthette, milyen megpróbáltatások várnak rá a jövőben. Szende, és kedves mosolyú főnöke egy új játékot osztott ki neki tesztelésre, s mivel a cím (Matchbox Rescue Rigs) ártalmatlannak tűnt, a fiatal kolléga gyanútlanul vette át a szörnyű csomagot. Két nappal később öntudatlan állapotban találták rá lakásában, pulzusa gyenge volt, vélhetően alkoholt kevert gyógyszerekkel. A számítógépasztalon feküdt, szervezete felmondta a szolgálatot, s mivel a monitoron a fent említett játék futott éppen, a leleményes nyomozók arra következtetnek, hogy a fiatal fiú a THQ legújabb programját szemlélve heves dührohamot, majd mély depressziót, végül skizofrén paranoiát élt meg, végül elkeseredésében saját kezével próbált meg véget vetni szánalmassá vált életének. Persze az 576 Kbyte oknyomozó csapata nem hagyta ennyiben a dolgot, s most elsőként Önök ismerhetik meg eme szörnyű tragédia körülményeit. A reklám után visszajövünk, ne menjenek sehova!

A reklám pedig itt csak annyi, hogy az elmúlt hónapban a THQ örömmel jelentette be, hogy elkészült legújabb játéka, a Matchbox Rescue Rigs, amelyet – a címből nem is nehéz rájönni – kifejezetten gyerekeknek fejlesztettek ki. Ez amolyan vidám kis „stratégiai" program lenne, amelyben a fogyasztói társadalom lelkes ifjai viszontláthatják a Matchbox cég összes kis járműmodelljét, sőt még irányíthatják is őket, s feladatuk mentési akciók kooperatív felügyelete lesz. Magyarán tologatni kell a járműveket a pusztában, tüzet kell oltani, embereket megmenteni, akadályokat szétzúzni, veszélyes mutáns állatokat begyűjteni és még sorolhatnánk. Ez jól hangzik – mondhatja a marketingvilág ügyes fogásainak könnyen bedőlő átlagember -, mégis mi baja lett annak a nyomorék újságírónak?



▲ Ez a menü...

És itt jön a mi kis csapatunk a képbe! Napokig teszteltük a játékot, amely már megnyomorította egy ember életét. Óránként váltottuk egymást, mielőtt a borzalom teljesen felemésztette volna józan ítélőképességünket, de már így is mindenki feketében jár, disznóvért iszik, és norvég sátánista unplugged zenekarokat hallgat. Teljesen érthető, hogy mi okozta szeretett kollégánk tragikus elvesztését. A Matchbox Rescue Rigs ugyanis annyira iszonyatos, hogy bárki áldozatául esne, aki kicsit is igényes szemmel próbálja szemlélni a mai játékpiacot. Csakhogy a teljesség igénye nélkül említsünk néhány jellegzetes démoni vonást: a játék grafikája még az 1994-es Command & Conquer szintjét sem éri el, felülnézetből látunk mindent, tragikus színekkel és borzalmas felbontásban (a program menürendszere CSAK abból áll, hogy a hangerőt tekergethetjük, semmi grafikai vagy egyéb opció). A játékmenet annyira silány, hogy még egy hároméves retardált fiúcska is, aki egyébként logikai feladványok esetében kalapáccsal veri bele a háromszög alakot a négyzet lukba, begyógyszerezett állapotban is képes lenne öt perc alatt végigcsinálni egy pályát, amikből egyébként a játékban mindössze tizenkettő van . A feladatok primitívek, elég egyértelművé válik tehát, hogy az alkotók a gyerekeket szimplán hülyének nézik, s valamilyen perverz oknál fogva azt képzelik, hogy ezt a játékot valaki képes lesz majd isteníteni, megvenni és élvezni a vele töltött mintegy szűk negyed órát.

HP fiatal és lelkes újságíró ennek a beteges és gusztustalan programozói és üzleti elképzelésnek lett gyanútlan áldozata. Ő még hitt abban, hogy a gyerekek is megérdemlik a minőséget (ezen elképzeléseit a Tarzan illetve a Szörny Rt. számítógépes adaptációk sikerére alapozta), s talán az a keserű felismerés indította el a lejtőn, hogy még vannak olyan cégek, akiknek semmi sem szent, csupán hangzatos névvel adják el a minősíthetetlen borzalmat. A fiatal újságíró jelenleg elvonókúrán van, ahol éppen a Heroes 4 segítségével próbálják ébresztgetni satnya életkedvét, kérjük kedves olvasóinkat, imádkozzunk együtt elveszett lelkéért. Oknyomozó riportunkat olvasták. Viszontlátásra!

Végítélet: 10%







WORLD DANCE

Hiába a közhelyek, hogy rohanó világ, egyre élesedő kereskedelmi verseny, úgy látszik vannak, akik továbbra is nagyon ráérnek. Például azok a fiúk, akik kifejlesztették a programot, amelynek segítségével bárkiből virtuális Michael Flatley, esetleg szilícium alapú Moonwalker válhat. A World Dance című alkotás hét különböző égtájra kalauzolja el a felhasználót, ahol a helyi táncokkal ismerkedhet meg.
Az alapötlet kicsit a régi Pipemania nevű játékra hajaz, ahol is a csődarabokat kellett minél gyorsabban egymás után pakolni, mielőtt a csapból kifolyó víz utolért volna minket.
A World Dance-ben hasonló feladat áll előttünk. A négyzetrácsos talajon álló táncosunkat kell meghatározott irányokba mozgatni a megfelelő tánclépések segítségével, hogy különböző tárgyakat gyűjthessünk össze. Minden tárgy az adott helyszín kultúrális adottságait tükrözi. A Hawaii-i pályán például ananászt, szörfdeszkát, orchideát és további hasonló egzotikus dolgokat kell „összetáncolnunk".
Az óra kíméletlenül ketyeg, ezért kapkodnunk kell táncos lábainkat. A képernyő tetején látható kis ablakban kell kiválasztanunk a tánclépéseket, amelyek irányát zöld nyíl jelzi a talajon. A kultúrákhoz kapcsolódó tárgyak -amelyekből több mint 40 félével találkozhatunk a hét nehézségi szinten - kis ajándékcsomagokból ugranak ki a pályára, miután azokat felvettük. A játék által támaszott kihívás azonban sajnos megegyezik egy olvasólámpa felkapcsolásának nehézségeivel. Bár lett volna ötlet a programban – noha megkérdőjelezhető, hogy mekkora kreativitás szükséges egy „csináljjunk-má'-háromdésjátékot-egy régi-klasszikusból" típusú szoftver előállításához, a potenciális ziccereket rendre kihagyták az ISeeSoft programozói.

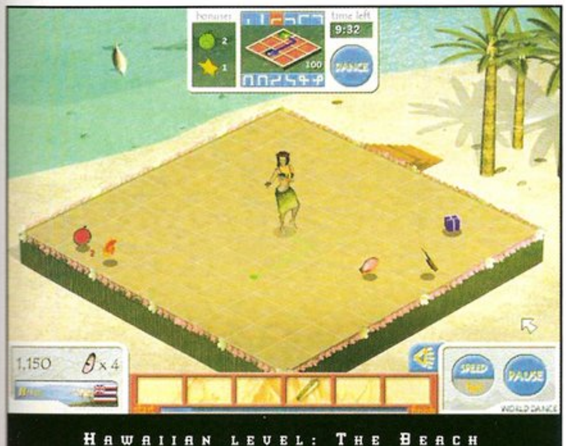


France level: The cafe

Ha emlékeztek a PipeMania-ra, ott például csak olyan csőelemet lehetett a vezetékbe illeszteni, amilyet a program éppen felkínált. Ezzel szemben a World Dance-ben mindegyik mozdulatot alaphelyzetben ismeri derék emberünk, így pedig már távolról sem olyan izgalmas a dolog.

Táncolj pléhboj!

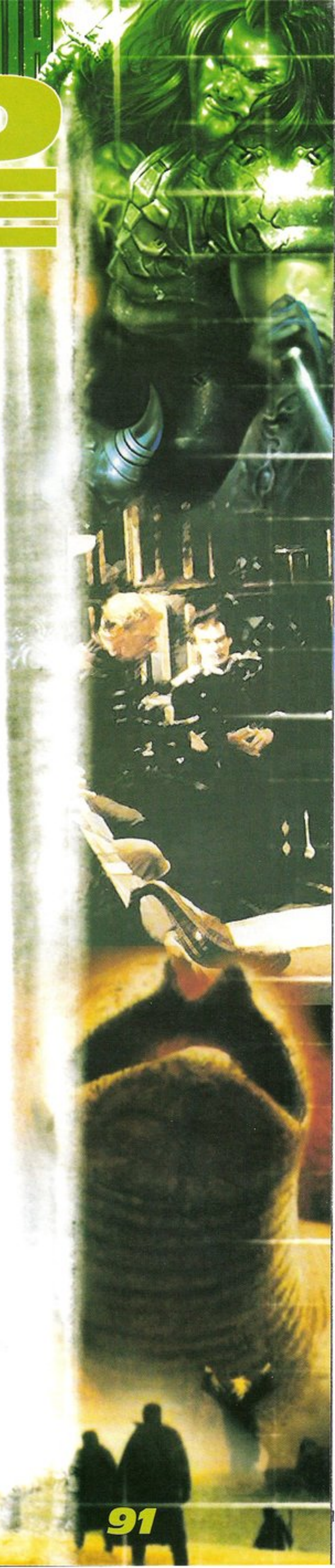
A program szlogenje: „A Cultural Adventure" vagyis egy kulturális kaland. Amikor ezt megláttam, arra számítottam, hogy ha másra nem is jó a játék, de betekintést enged a különböző kultúrák táncaiba, ne adj' Isten, virtuális tánciskolát is rejt magában. Jó ötlet lett volna, ha a program zenés aláfestéssel bemutatja az afrikai törzsi táncok, illetve a Hawaii-i hula-hula lépéseit, amelyeket így a felhasználó elsajátíthat. Erre kísérletet sem tesz, és bár a készítők szerint több mint 80 motion capture technológiával rögzített mozdulatot láthatunk, a Diablo karaktereihez hasonló méretű táncosok leginkább csak rángatóznak, többé-kevésbé szinkronban mozogva a muzsikával. Talán az egyetlen pozitívuma a programnak a stílusos és kellemes zene, amely jellemző az adott égtájra. Persze ebből is megárt a sok, cseppet ugyanis monoton a dallam, ismétlődnek a taktusok és körülbelül tíz perc játék után már némi változatosságra vágyik az ember. A játék végén megszerezhető „jutalom" azonban nem éri meg a szenvedést. Amennyiben teljesítettük a követelményeket és végigtáncoltuk Szenegált, Hawaii-t, Egyiptomot, Kínát, Francia- és Írországot, valamint Mexikót, a naplónkban részletes információk jelennek meg az általunk összegyűjtött tárgyakról. Persze kérdés, hogy mi újat tudhatunk meg például egy szörfdeszkáról. További motivációt az jelenthet az elszánt virtuáltáncosok számára, hogy a program sikeres végigjátszása esetén a kitüntető World Dance Champion címet tudhatjuk majd magunkénak. Ezzel azonban vélhetőleg vajmi keveset növünk majd haverjaink szemében, akik a táncolással töltött idő alatt Halflife vagy Unreal tudásukat pallérozták, mi pedig megpróbálhatunk majd egy kecses hastáncmozdulattal elhajolni a rakétvavetők lövedékei elől, kérdés mekkora sikerrel. Egy baráti jótanáccsal szolgálhatok mindenkinek. Ahelyett, hogy a szemeit és az idegrendszerét rongálná a World Dance nevű intellektuális fekete lyuk segítségével, jobban teszi, ha beiratkozik egy tánciskolába, elmegy egy táncházba, horribile dictu egy jó kis dizsibe. Itt talán majd ragad is rá valami a világ tánckultúrájából, de ha nem is, hát legalább mozgott egy kicsit ahelyett, hogy má' megin' a gép előtt tespedt volna egész délután.



Hawaiian level: The Beach

Dawe

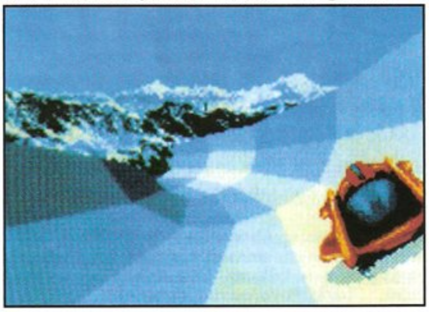
Végítélet: **42%**





1992 – Április

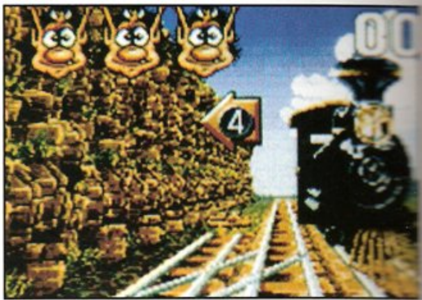
„Bevallom, a Midwinter egyáltalán nem tartozik a kedvenc játékaim közé, így fenntartásokkal fogadtam a folytatást. A játék azonban minden várakozásomat felülmúlta: fantasztikusan gyors akciórészek, változatos feladatok jellemzik a Midwinter második részét. Igazi sikerprogram!" –írja T.J. Himmelweis. Érdekesség, hogy az Amiga klasszikus ezen bevezető sorok ellenére is csupán 65%-ra volt jó. Nem úgy a Birds of Prey – az Amigára írt szimulátorok egyik leggyorsabb, legkidolgozottabb darabja 89-el feszít, nem is szólván az Accodale féle Winter Challenge-ről: 100%-os grafika. Elég a százalékokból – koncentráljuk figyelmünket a kérdéses hó karakteresebb újdonságaira. 1992 áprilisában indul útjára a kor golyhó-arculatát éveken át meghatározó Digital Illusions flipper sorozata, melynek első tagja a Pinball Dreams. Az Amigára keltezett játék roppant látványos fejlődést képes felmutatni az akkori sztenderd elvárásokhoz képest – aligha véletlen, hogy a Digital Illusions gyorsvonati sebességgel ontja magából hasonló játékait az elkövetkező szezonokban is. Pinball Fantasy 1-2, Slam Tilt, több



nem jut eszembe. Tény azonban, hogy a Digital Illusions neve máig is elsősorban e békebeli flipperekkel jelent egyet – jóllehet vitán felül áll, hogy a cég már más területen is képes volt kellemes játékok előállítására, elég ha a futurisztikus hangvételű száguldásra, a Motorheadre gondolunk. Azt a játékot láttam először 3D gyorsítással. „Nyád!" – szóltam, majd játszottam pukkadásig. Pukkadásig játszani valamivel 1992-ben sem tartozott a legmegerőltetőbb elfoglaltságok közé: elég volt, ha a megszokottnál nagyobb érdeklődéssel bírtál volna a hangyák eredetét, természetét, társadalmi berendezkedettségét illetően. A Maxis Sim sorozata – mely egyébként máig is a valaha legtöbbször eladott játék(ok) sorait erősíti(k) – városok, planéták modellezését követően a hangyóca lét szimulálására adta klasszicista, ikonvezérelt fejecskéjét. A siker nem maradt el, lévén a mű komplexitása, következetessége a Sim sorozat méltó komponensévé tette s teszi a Sim Antokat. Sőt: meg nem



erősített híresztelések szerint, a játék még ma is tucatnyi, kizárólagos elkötelezettel bír. Nos ha valaki, úgy ezek a hölgyek és urak tutira hangyások. Van itt Heimdall: a számítógépen értendő szórakoztató informatika világában először előzi meg egy játék megjelenését sosem látott s hallott vehemencia jellemezte kampánysorozat. Az Amigára fejlesztett játék ellenben a Core Design legnagyobb buktájának bizonyul. Abban a szerencsétlen helyzetben vagyok, hogy próbáltam. Tényleg égő. Valami viking emberrel

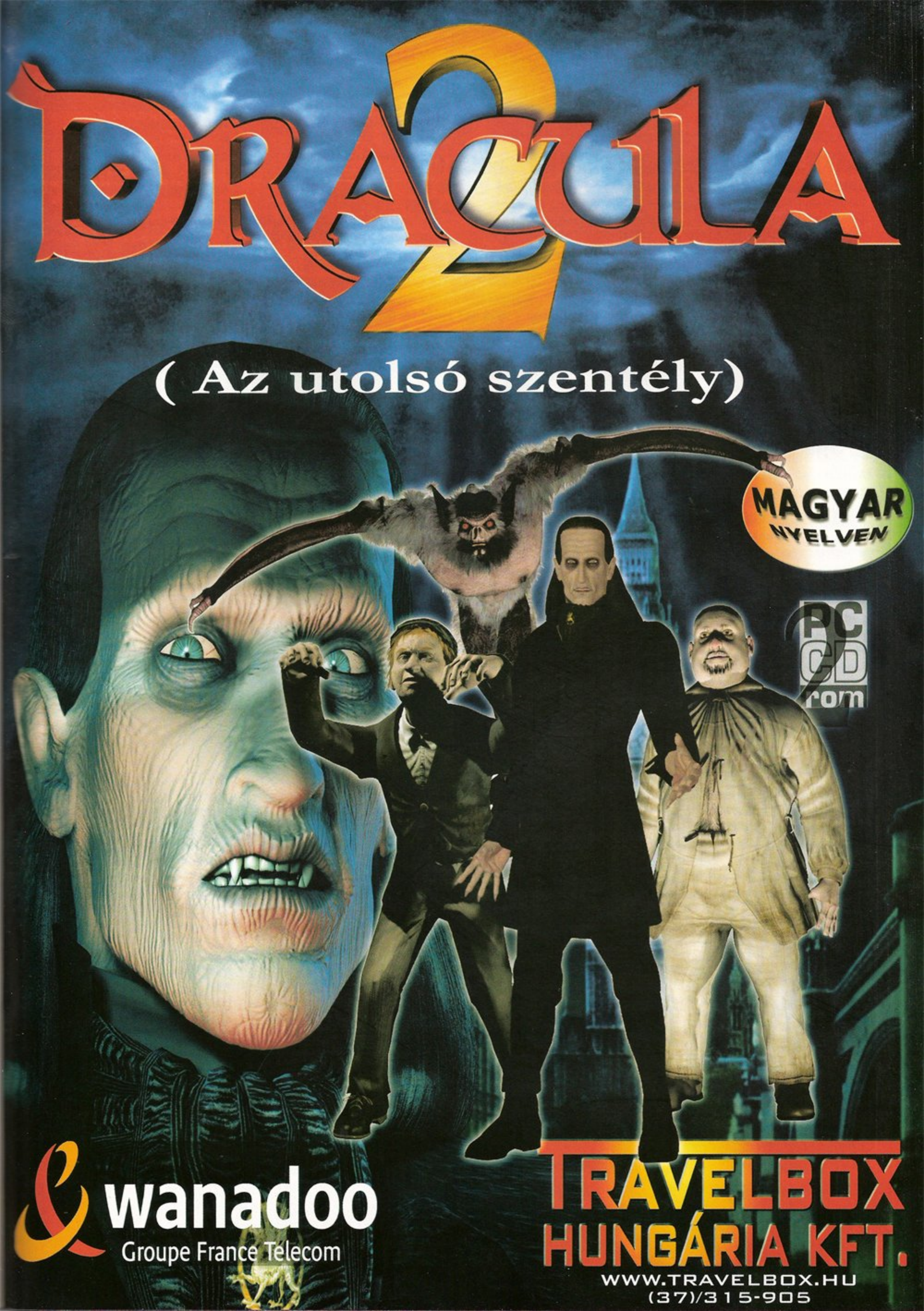


vagy, és érthetetlen feladatokat kellene megoldanod két ikon nyomkodásával. Ajánlom helyette a Castles nyüstölését, melynek hatásai napjainkban is érződnek újonnan megjelent, körökre osztott játékokban. A mű az Amiga teljesítőképességeinek határfalait dönteti, téve önmagát minden idők egyik legsikerültebb Amigás anyagává. Máig is élvezhető, ajánlható játék. A kettő persze nem ugyanaz – ajánlani mindent, ellenben élvezni nem mindent lehet, ugyebár. Szereted a golf szimulátorokat? Igen?! Akkor sajnállak – 1992 áprilisában a gonosz kiadók nem publikáltak számodra kedves játékot. Ha azonban hajlandóságot mutatsz lőni egy keveset, úgy ajánlom figyelmedbe az Apidy-át. Szóljon helyettem a cikkíró Martin. Ilyet szól: „A lövöldözős játékoknál az a ciki, hogy nem nagyon lehet taktikázni, mint mondjuk az ügyességieknél: az első pálya olyan, a harmadik mondjuk póker – (was ist lősz?!) amelyik cég shoot'em up-ot készít, az megmutatja, hogy mit tud. A KAIKO első játéka a fantasztikus Gem'X volt, amely olyan állati játék, hogy a Hybrids óta nem láttam hasonlót. Ha osztályozni akarnám a programot, akkor azt mondom róla, hogy a Nemesis (Salamander) 1992-es változata." A kor legszebb, legváltozatosabb shoot'em upja, valóban. Külön remekség, hogy űrhajók helyett most egy darazsat irányíthatsz. Darázsnak lenni pedig: jó! Tudhatja ezt egy régi barátnénim is, akinek a fagyijába szállt bele egy – ez lehet szép kiinduló alap valami kellemes, visszatérő álomhoz.



Említést érdemel még a Black Crypt, mely az Eye of Beholder féle RPG nyomvonal öregbítésén/kiszipolyozásán fáradozik, s teszi ezt a kor elvárásainak megfelelő nívó jegyében. Címlapon: túl sok Alient és Blake Stone-t néző grafikus erőteljes színivilággal spékelt remeke. A szerző neve: Wakelin. Mondom k, nem z.

by GiZ



DRACULA 2
(Az utolsó szentély)
MAGYAR NYELVEN
PC CD rom
wanadoo
Groupe France Telecom
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
WWW.TRAVELBOX.HU
(37)/315-905

Star Trek: Bridge Commander

A cheatek használatához a játék parancsikonjának tulajdonságaihoz, a „cél" sorba írd be a végére a „-TestMode" paramétert. A játék indítása után megjelenik egy új menüpont „Test Only" névvel. Ha ezzel a menüponttal indítod a játékot, akkor a taktikai képernyőn ([Shift] megnyomására éred el) a következő kódokat használhatod:

[Shift] + G
Isten mód
[Shift] + K
A cél kijelölt rendszere 25%-ot sérül
[Shift] + R
A cél helyreállítása
[Shift] + Q
10 „Quantum" torpedót kapsz (csak olyan hajóra amelyikkel kilőhető)

Incoming Forces

A cheatek aktivizálásához a következő paraméterekkel kell elindítani a játékot.
[forces.exe -allmissions –cheatkeys]
-allmissions
Minden küldetés elérhető
-cheatkeys
Engedélyezi a következő cheat kódok használatát:
F3
Sebezhetetlenség ki/be kapcsolása
F4
Minden látótávolságban lévő ellenség lelövése 1 lövéssel
Van még nagyon sok beépített kód, de ezek pontos leírása csak a következő hónapban várható.

Jedi Knight 2 - Jedi Outcast

A cheatek engedélyezéséhez, játék közben a [~] megnyomására előugró konzolba írd be: „devmapall", majd [Enter] után ide írhatod be a következő kódokat:
noclip
Átjárás a falakon
notarget
Az ellenség nem lát téged
kill
Öngyilkosság
give all
Minden fegyver, pajzs, és az életerőd maximálisra töltődik
give health
100% életerő
give armor
100% páncél
give ammo
100% lőszermennyiség
give X #
X tárgyból # darabszám megszerzése
A tárgy nevéhez a játékban használt angol nevét írd be!

Madden NFL 2002

Csapatok felszabadítása
A „Settings" menü „Secrets Codes" menüponthoz írhatod be a következő kódokat, aminek hatására az adott csapat választható lesz:
GOLDENGOD
Minden klasszikus csapat
LACESOUT
Az összes erős csapat
NEVERMORE
Minden fekete csapat
WILDCARD
„72 Raiders"
PICKEDOFF
„77 Cowboys"
GORMENGHAST
Egy szörny csapat
HYSTERIA
Egy méh csapat

Rim: Battle Planets

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írhatod be a következő kódokat:
i am a cleric
A kijelölt egység meggyógyítása
nix los
Sérthetetlen leszel
ohne
Tehenek
show me more
Küldetés megnyerése
you are smart
próbáld ki ☺
be my little baby
próbáld ki ☺

Warrior Kings

Mentsd el a játék [ini] fájlt szöveg (txt) formátumban, majd nyisd meg a wordpaddal. Az „EDIT" menüpontban a „FIND" segítségével keress rá a „MOTHER" szóra. Ha megtaláltad, ugorj lejjebb 10 sorral és ott találod a következő sorokat:
FOOD
WOOD
GOLD
Írd át az értéket tetszés szerint (pl: 100000), majd mentsd el a fájlt és indítsd újra a játékot.

Matt Hayes Fishing

Játék közben a [~] megnyomására előugró konzolba írhatod a következő kódokat:
Pikemon
Pálya megnyerése
powerup monsterbonus
Kapsz egy „Monsterbonus"-t
powerup twominute
Kapsz plusz 2 percet
powerup fiveminute
Kapsz plusz 5 percet
powerup powercast
Nagy dobás
powerup superpowercast
Szupernagy dobás
powerup silentcast
Csendes dobás
powerup stealthboat
Titokban lesz egy csónakod
powerup shallowboat
Lesz egy lapos csónakod (Ladik)
powerup skipcast
Ugró (kacsázó) dobás
toggle manualcam
A kamera mozgatása szabadon
toggle fps
Az FPS kiírása a monitorra

Rig & Roll

A [PAUSE] megnyomása után írhatod be a következő kódokat, majd az újbóli megnyomásával folytasd a játékot.

SLALLCHEATS
Minden cheat bekapcsolva
SLLOTTERY
Pénzt és licencet kapsz
SLROADS
Minden rejtett utat meglátsz
SLMAP
Teljes térkép
SLFILLUP
Feltöltődsz üzemanyaggal
SLRECOVER
Visszatérsz a helyes útra
SLTURBINE
Turbóhajtás
SLREPAIR
Az autód javítása

Íme néhány korábban megjelent játék legújabb cheat kód készlete:

Urban Chaos

Játék közben az [F9] megnyomása után írd be: „BANGUNSNOTGAMES" majd nyomd meg az [ENTER]-t ezzel átkapcsolsz „Debug" módba. Ezután játék közben a cheat kódokat az [F9] megnyomása után írhatod be.
BOO
Csoportos robbanás
CRINKLES
Hullámzás ki/be -kapcsolása
DARCI
D'arci irányítása
ROPER
Roper irányítása
FADE #
Köd sűrűség beállítása
WORLD
Zeneválasztás
AMBIENT # # #
Környezet fényerejének beállítás az R,G,B megadásával
WIN
Szint megnyerése
LOSE
Szint elvesztése
CCTV
Minden fluoreszkáló zöld kikapcsolása
TELW #
Az importált játékponthoz ugrás
TELS
Tájékozódási pont elmentése
TELR
Vissza az elmentett tájékozódási ponthoz
A következő cheat hatásokat csak az adott betű lenyomásával lehet kiváltani:
Q
Megmutatja az autó útvonalát
W
Eső nyomok
E
Véletlenszerű jármű
R
Robbanó hordó
I
A gyalogosok sétáló területe
[
Váltás az ellenség nézőpontban
]
Váltás az ellenség nézőpontban
P
Ellenség nézőpont ki/be -kapcsolása
;
Lassú mozgás
'
Akció megállítása
>
Füst
/
Lopva követés
CTRL
Statisztika megjelenítése
G
Mozgás hátra 10 láb hosszt
J
Koordináta vonalak megmutatása
L
Világítás
F11
Felhők ki/be
F12
Játékfegyver
F3
Kilépés
Keypad 7
Effect kiválasztása
Keypad 5
A választott effect használata
Keypad 3
Narancssárga köd

Ski Resort Tycoon 2

Játék közben a következő kódokat használhatod:
[Shift] + [Ctrl] + S
Havazás
[Ctrl] + Q
Havazás vége
[Ctrl] + [Shift] + C + A + T
Minden épület
[Shift] + [Ctrl] + W
Építési érték váltás
[Shift] + [Ctrl] + X
Lavina
[Ctrl] + [Shift] + 4
Több pénz
[Shift] + [Ctrl] + K
Viselkedés beállítása
[Ctrl] + [Shift] + S
Pontok csökkentése a hegyekben
[Ctrl] + W
Keret méret növelése
[Ctrl] + Y
Keret méret csökkentése

RollerCoaster Tycoon

Chris Sawyer
Fénykép a parkról
Simon Foster
Festmény a parkról
Melanie Warn
Vendégek boldogabbak

KONFIGURÁCIÓK A LEGJOBB ÁRAKON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845BG alaplap, DDR-RAM támogatás
- 6 PCI, 1 CNR, 1 AGP, 4 USB
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 40GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel.

Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 52x CD-ROM meghajtó
- 128MB DDR RAM

139.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 16x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM

184.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez, 1.44MB Floppy Disk Drive
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

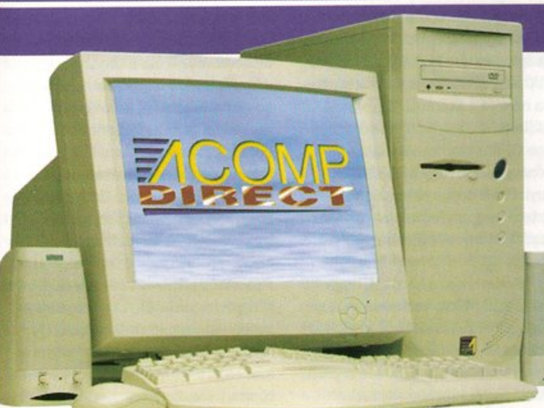
- Intel Celeron 1000MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 52x CD-ROM meghajtó

99.900 Ft

- Intel Celeron 1200MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- 16x DVD meghajtó

119.900 Ft

BASE



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 500MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

67.900 Ft

FRONTMAN LCD PC

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM, 40GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó, 1.44 FDD meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

GERICOM
mobile world

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

349.900 Ft



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Ehavi Csevegő rovatunkat a méltán népszerű Szakállas Vicczek alrovat jegyében indítjuk útjára. A koncepció ugyan még nem rendelkezik komoly múlttal – ám fő célunk ippeg ezen áldatlan állapot száműzetése. Főszerepben a Nyuszi, aki az alábbi pársorost követően pukkadásig tömte az 576KByte virtuális postaládáit. Mint: olyanokat. Cselekedete révén újongó örömmel köszöntjük őt, mert ő a mi kedves cimboránk, mert ő a mi bajnokunk: the Húsvéri Nyúl!

A Nyuszi sétál az erdőben. Megáll a rókalyuk mellett, mert látja ám: a kis rókakölyök megszeppent pofával kémleli a vidéket.
- Helló, kisróka!
- Csók'lom, nyuszi bácsi!
- Hát te? Mit csinálsz itt?
- Semmit se nem, nyuszi bácsi.
- Hát hol van az apukád?
- Vadászni ment, nyuszi bácsi.
- Szóval – nincs itthon.
- Nincs, nyuszi bácsi.
- Hát hol van az anyukád?
- Anyuka apukával van, nyuszi bácsi.
- Óóóó. Szóval anyukád sincs itthon.
- Nincs, nyuszi bácsi.
- Kell egy büdös nagy pofon?

- Röhögőautomata BE!
ahhhhahahaha-
hhhahhhhóóóóúúúhhhháh-
áháááááááááhúúúú-hóóóóhőőőőháááá!
- Röhögőautomata KI

Lám, lám... ma már a Nyuszi sem mentes a komplexusoktól. George Bush remekének újabb epizódja előtt – mely a megszokottnál sokkalta szélsőségesebb reakciókat váltott ki az olvasókból, értsd: egyetlen levél sem vette a fáradtságot, hogy az írás színvonalát méltassa – az újonnan beérkező, design alapú levelekkel foglalkozunk. Ez mind azért van, mert rengeteg levélíró tűzte pennájának hegyére az 576 KByte megújult arculatát. A Levéldémonok közöttünk vannak – újra.



Üdv!
Az újság nem rossz(nem lennék előfizető ha így lenne...), csak egy kicsit túl van bonyolítva(szerintem).
Túl sok a kép, és nehéz rajta eligazodni.Ezen kivűl minden narancssárga.Ez mindig így lesz?
És nem kéne téma a lapnak.Ez nem egy szappanaopera.
Sokat elfoglalnak az Interneten játszható játékok, az utosló oldalon meg lehetne valami előzetes.
Rólad nem sokat tudok, így megörvendeztetne, ha írnál magadról valamit.
Pl., hogy hol dolgoztál, hányadikat taposod, meg ilyesmi.
Előre is kösz:
J@ni
ui.: a címlap azért király...

24 vagyok, hetero, a törökbálinti Cora Hypermarketben pakolgattam joghurtot, 3 napos munkaviszony keretében. A joghurtot azóta is szeretem, jóllehet a törökbálinti Corában azóta sem voltam.

Mélyen tisztelt Főszerkesztő Úr(ender)
A februári szám a márciusival együtt egyéb körülmények miatt csak Március
27.-én kaptam meg.
A februári számban azt kérted, hogy mondjunk véleményt az új újsággal kapcsolatban, tehát:
-nagon jól esett már a főszerkesztő váltás mert újoncok igaz nem voltak olyan rosszak de miután SzjVc elment(Júniustól) már nem volt meg a régi 576 hangulat(feeling)
- azt mondtad, hogy régebben az 576-nál voltál, én igaz csak 2001 Májustól veszem a lapot, de 2000 óta tudok róla, hogy van, és ekkor jutottam hozzá az
addigi szinte összes számhoz, de nem emlékszek erre a névre: "ender"

576 KByte, 1997/10: Hexen II kritika, 576 KByte, 1998/1: Quake II kritika, 576 KByte, 1998/4: Macho Women with Guns kritika – az egyik dátumozás illetve megjelölés hamis.

A vélemény:
- a lap szépen fejlődik. Csak így tovább!!!
- jó érzés, hogy visszajön a régi még jó CoVboy-os idők ('97-'98) 576 feelingje. Csak így tovább!!!
- nagyon jó az új design. Csak így tovább!!!
- jó a sok cheat. Csak így tovább!!!
Kérés:
- A visszatekintők FÖLÖSLEGESK!!!
- Maradjatok 576Kbyte!!! és NE legyetek *** vagy ***!
- jók lennének a közvéleménykutatások pl.: CD ügyben Csak így tovább!!!
Légyszíves válaszolj!
Örök olvasótok:
Széll Gergő

A Visszatekintő nem azért van, mert a cikkíró szeret visszatekinteni. Nem, nem. Sokkal inkább azért, mert az 576KByte régi, eladatlan példányai máig is szeretnének gazdára lelni. El lehet képzelni mekkora sansz mutatkozik erre, ha annyira képezik téma tárgyát, mint kempo táborban a Romana magazinok. Így viszont, a múlt örömteli perceiért felelőssé tehető ódon játékok bemutatása révén esély van rá, hogy valaki laprendelés célzatából kifolyólag ragad billenyűzetet, illetve nyal bélyeget. Mármint a borítékra.

CD ügyben nem vagyok illetékes, ám emlékszem még arra a chat találkozóra, ahol a Gamekapocs stábja tett fel kérdéseket az 576 KByte stábjának, jelzem: nyilvános keretek között. SzJVC mobilja volt a jelszó, így jómagam is be tudtam jutni. Hogy hogyan lehetséges ez? Hah! A rejtély megoldása látszólagos bonyolultsága ellenére is pofon egyszerű: SzJVC a találkozót megelőzően megadta nekem a számot! Figyelitek?! Szekjuriti ist Szekjuriti – erről kár is lenne vitát nyitni. Naszal' tökjó volt, mert egyszerre vagy 123623123-an nyitottak rám – ekkor, és akkor éreztem magam fontosnak, amikor először lőttem szét Martin popóját Tau ágyúval, óóóó. Rendkívül sokan szegezték nekem a kérdést, hogy: "Csá gYzyé! Mikor lesz cédé az újsághoz??????" A lehető legdiplomatikusabb/legcélszerűbb válasz melyet adhattam, emígyen hangzott: "Hö...?" Kétszer próbálkoztam a "Mi az a CD?" trükkel is, de –mint az bebizonyosodott – ez egyértelmű hiba volt. Pár perc múltán kénytelen voltam SzJVC segítségét kérni, így egyenest a kor főszerkesztőjétől kaphattam választ a felvetésre. Ő így felelt: "Mert növelné az árat, és nem érne semmit." A főszerk szava ugye szent. Így kézenfekvő megoldásnak tűnt kinyilatkoztatásának mögöttes tartalmát kutatni. Tehát: "Mert növelné az árat, és nem érne semmit." Az első vonzat teljesen kézenfekvő – ha az 576 KByte CD melléklettel kerülne piacra, az jelentős áremelkedéssel járna együtt. Izgalmasabb lehet az "...és nem érne semmit." szekció tanulmányozása. Nézzük csak, mi, miért, s hogyan "szokott lenni" egy CD mellékleten. A tárgyilagosság kedvéért szögezzük le: az 576 KByte jelentősebb konkurensei nem csupán CD melléklettel,



ám bonuszként társított, teljes értékű játékokkal is jelentkeznek – ez nem titok. Mint ahogy az sem, hogy ezen programok rendszerint meglehetősen régiek, mondhatni: immár a budget kategóriát erősítő/gyengítő tévedések, szerencsésebb esetben: klasszikusok. Akárhogy is, egy bonusz játékból gond – még sosem volt. Így ezen korongok üdvözlendő jellegét kétségbe vonnunk, kimerítené az idiotizmus fogalmát – úgyhogy nem bántjuk őket. Merőben más a helyzet érzésem szerint a CD mellékletekkel. A szerkesztők által letöltögetett, hasznosnak, haszontalannak, avagy éppenséggel jópofának találtatott segédprogramok, alkalmazások, játékdemók dicső hordozói ők. Előnyeik: rajtuk vannak azok a nagycsomó és nem kevésbé temérdek számú vezérlők, melyekből a neked kellőeket alaphelyzetből kapod a hardver mellé. Frissítések: ezek rendben vannak, nem kell a gyártó site-ját figyelgetnem, a CD melléklet szerkesztői helyettem is megteszik ezt. Találhatsz rajtuk jópofa demókat, melyek a szerkesztők szerint érdeklődésed tárgyát képezhetik. Vannak még rajtuk shareware vírushergelők is, melyek tényleg tiszta jók – milyen kár, hogy a vírus meglelését követően a kereskedelmi verzió mielőbbi megvásárlására szólítanak fel, mert ők addig bizony nem csinálnak semmit, bebeeee! További előnyök: a CD mellékletek ki-be rakosgathatóak a CD olvasóba, mintegy a megingathatatlan bizonyosság tudatába ringatván a CD melléklet tulajdonost: "Ez a CD melléklet CSAK az ENYÉM, és SENKI NEM VEHETI EL TŐLEM!" Hátramaradt még a Legnagyobb Előnyük: nem kötelező őket kibontani – elég csupán ha elolvasod, mivel kecsegtetnek téged. Így esett, hogy gúd old gyézének sacc 213678 bontatlan CD melléklete van raktáron. Ké'? Éládóú. Bonusz előnyök: jól mutatnak a szobában szétszórva. Vagy nem is...? Kibontás alkalmával a használt ragasztóanyag érdekes fényjelenséget eredményez – csak próbálj sötétben kinyitni egy CD mellékletet, s meglátod. Nézzük akkor a hátrányokat: elkészítésük bizony



nem lehet könnyű, így megemelem a kalapom azok előtt, akik minden hónapban 650 megányi adattal tesznek kísérletet a közönség igényeinek kielégítésére. Nem titok azonban, hogy az 576 KByte brigád erre egyszerűen nincs felkészülve. Még akkor sem, ha egy grafikus vezérlőket és játék posztereket napi 12 órában letöltögető VargaB képzete széles mosolyt csal orcámra. Másik hátrány: innen könnyű okosnak lenni – ám valószínűnek tartom, hogy egy esetleges KLK – értsd: KByte Letöltő Különítmény – is csak ugyanazon cuccokat tudná felzsúfolni a korongra, mint amit a piac már megszokott, illetve elvár. Így aligha lehetne ez az a pont, mely révén a marakodás bármely résztvevője konkurense felé kerekedhetne. Nem is szólván az egyéb vonzatokról: "T. Cím! Sajnálattal kell közölnöm hogy az Önök által forgalmazott CD mellékleten található Duke Nukem játékdemó nem működik megfelelően, ugyanis az első pálya neonlámpái közül az egyik zárlatos! Amennyiben nem küldik meg említett állomány javított változatát jelölt határidőn belül, úgy kész vagyok megtenni a szükséges jogi lépéseket annak érdekében, hogy rosszhiszemű piaci magatartásukra fény derüljön. Tisztelettel: Dr. Pellengerber Edömér." Az 576 KByte harcmodora így egy, meglehetősen csavaros fordulaton alapszik: nem ad CD mellékletet. Érted már, Jolán?

Szerda

Hi! A multkor elfelejtettem odairni a nevem a levél végére.
A designról írtam. Hétfőn. Ha berakjátok az emilem (mármint
azt amit hétfőn írtam) a tsevibe akkor a nevem irjátok mar
oda: Erdei Gábor alias XGAB. Köszi CIAO

Hétfő

Hi! Szeretnék épitőjellegű kritikát irni, remélem sikerül...
A design az ami nekem nagyon régota nem jön be. Nélkülözi
az eredetiséget. A borito egyszerűen gyönyörű!!! Ellenben a
lap belső dizájnja olyan mint a többi újságé. Akár egy
uniformis. Ezalatt azt értem, hogy sehol egy igazán szines
oldal. Világos háttér, sötét betűk. Nekem ez nem jön be. A
régi 576 kbyteokban ilyen nem volt! Nézd meg a 2000/1 (az
volt az utolsó nagyalakú fűzött ugyi?) számot! Minden szép
szines, sehol egy világos háttér! Amúgy jó az újság, nekem
nagyon bejövős... Nem reklamálok a CD-ért, legyen helyette
SÖR!!!!!!! A posztereken cicisnénik... Fogjunk össze 576
fanok az újságért!!! Segitsünk a főszerinek a tesztelőknek
abban, hogy nekünk tetsző legyen a LAP! Rakjatok már be a
tsevegŐ-be! Lécci, lécci, lécci! Jó munkát CIAO
Ja...
Erdei Gábor alias XGAB. Köszi CIAO
np

A Lambda Projekt

2. A laboratórium
Bill Ashton felkapcsolta a lámpáját. Nem először fordult elő vele hogy hangokat hallott, hiszen a Lambda kettes bázison sok minden előfordulhat.
Bár őt nem avatták be, milyen kísérletek folynak itt, azt sejtette, hogy nagyon kínos lenne, ha bármelyik alany elszabadulna. Belépett a szobába,
ahonnan a hang jött. Észrevette, hogy egy ketrec nyitva van. Mivel Bill
nagyon kedvelte a sci-fit, igencsak élénk fantáziája volt. És most mégsem
tudta elképzelni mi leselkedik rá a sötétben. Észrevette, hogy zseblámpája
fényköre ugrál a falon, majd azt is, hogy azért mert remeg a keze. Biztos,
csak túl sok sci-fit olvasott ?
- próbálta megnyugtatni magát. A tenyere
elkezdett izzadni. Az egész teremből gonoszság áradt, minden árnyékos hely
gomolygó, fekete ködnek tűnt, megtöltve gonoszsággal, alig várva, hogy
lecsapjon rá. Lehet, hogy kezd begolyózni? Húsz év szolgálat után már azon
se lepődött volna meg. Végigpásztázta a szobát, majd a fénykört visszavezette arra a pontra, ahol elkezdte a pásztázást. A falra vérrel felírva ez alábbi szó állt: ?MEGVAGY!? Bill néhány másodpercig nézte a véres graffitit, majd rájött, hogy nem volt ott az előbb ez a felirat. Úgy megrémült, hogy megpördült, hogy kirohanjon, de egy közel két méteres majomszerű lény állt előtte. Azzal a különbséggel, hogy ujjai húszcentis karmokban végződtek, és a fején egy hatalmas fogakkal teletűzdelt álkapocs volt. Ahogy Billre meredt az látta, amint a hatalmas, csillogóan barna, szögletes állkapocs szétnyílik. Egy csontváz arcára emlékeztette. Bill megpróbált a szoba közepe felé menekülni, de a lény kilőtte rá hosszú
nyelvét, és magához rántotta. Hatalmas fájdalom áradt szét a férfi egész
testében, ahogy a rém mellkasába mélyesztette a fogait, majd lilás köd ereszkedett az éjjeliőr szemei elé. Egészen távolról hallotta a saját kiáltásait, és a mellkasát szétrepesztő fájdalom is elmúlt a gomolygó
ködben.
Majd mély sötétség következett. Majd a lény félredobva a hullát a bejárat
felé sietett...



- Jeremy Pullman épp egy konferencián volt, ahol a parancsnok kihirdette előléptetését.
A medált átvéve jött rá, hogy nem tudja mit kéne mondania.
Ahogy a zakója zsebéhez nyúlt, hogy kivegye a felolvasandó szöveget,
észrevette, hogy nincs rajta ruha.
Az egész hadsereg, szinte egy hangként röhögött rajta.
Ekkor valami nem természetes eredetű zajra figyelt fel, majd fél percre rá felébredt. Vaksin pislogott körbe, és rájött, hogy a személyi hívója csipogott. Az Admirális hívta. Felöltözött, majd elindult az acél folyosókon, amelyeket szinte mindig halogén lámpák világították meg.
Ráérősen lépkedett végig a folyosón, hiszen most elméletileg ő nem volt
szolgálatban. Amikor elérte a duplaszárnyú ajtót, belökte, és belépett rajta. Bent azonban a szokásos tízfős parancsnokság helyett csak az Admirális állt. Ősz haja alatt ráncokba borult meghosszabbodott homloka.
- Jeremy! Azért hívattam, mert egy számunkra nagyon kínos ügy történt. Én
sajnos nem árulhatok el sokat, csak azt, hogy a szomszéd állomáson valamit
nagyon elcsesztek.
- Konkrétan melyik állomáson, uram?
- A Lambda kettesen. Úgy gon-



doltam, hogy önt küldöm oda, hogy kiderítse, konkrétan mi is szabadult el. Azt tudjuk, hogy végzett az éjjeliőrrel. Persze előfordulhat, hogy szokásukhoz híven csak szórakoztak. Mindegy menjen át.
- Értem, uram. - szólt Pullman és távozott.

Hola Ender!

Én egy régi olvasója vagyok az 576 Kbyte-nak. **(hola.)** legelső szám amit megvettem (fontos! Megvettem! Már csak azért mert havi zsebpénzem 80% át emészti az összeg) az a 98-as augusztusi szám volt amelyikben CoVboy a Dungeon Keeper 2 est tesztelte (minő szent nevek!) **(hát ja.)** Onnanatól kezdve vettem a lapot és azóta megvan mind, itt van mellettem a kisasztalomon mind a 30 pár darab. **(ez nagyon kevés, jelzem, ez igen-igen kevés.)** No ez még nem nagy lényeg, lévén vannak sokkal régebbi FAN jai az újságnak de azért mégis tudjad hogy nem most hallottam az 576 nevet először... **(ja.)** előre jelzem hogy nem nagyon szoktam figyelni mit irok **(ja.)** mivel elég gyorsan teszem azt és igy 100% hogy lesz jó sok helyesirási hibám, **(hát ja, ja.)** csak azért modom ezt hogyha beteszed a levelem az újságba nézd át hogy ne röhögjön rajtam fele világ... **(ja.oksány.)** No csapjunk a csaj izé... a lovak közé... **(jóóóó!)** Mint mondtam elég régről veszem a lapot **(ja.)** (most már lassan 4 éve) és háááát elég sok változáson ment keresztül... **(hát ja, hát ja.)** engem mikor először megvettem a csevegő designja és maga a szöveg taglózott le: szegény édesanyám el nem tudta képzelni min röhögök már fél órája a klozeton... **(hát ja.)** egyszerűen fantasztikus volt az a szöveg az a stilus amit CoV képviselt! Nagyon tetszett! No onnantól minden számot megvettem: sok kellemes hónap telt el, aztán designváltás! Új lap jobb minőség bár eléggé maszatolódós volt a lap (ha 2 percnél tovább fogtam egy helyen elfolytak a betűk, pedig nem nyár volt...) **(nem?)** nagyon örültem neki hipp-hipp hurrá! **(aha.)** Aztán egyszer csak cseviolvasás közben valahogy nem nevettem: héló! Új főszeri vagyok SzJVC! !!!!!!!!!!!!!!!! ez nem jó... no8 azért vettem továbbra is a lapot (most emlékszem nem is volt csevi! A bevezetőben olvastam!) és megjelent a csevi ám nagyon vérszegény volt. A játéktesztek egész jók volták, reális pontozás meg minden de valahogy hiányzott az a hangulat! Ennek ellenére is vettem az újságot rendithetetlenül! Aztán egyszercsak SzJVC is eltűnt! Beteg lett asszem (tényleg nem tudsz róla valalmit? **(de.)** Jobban van már?). **(ja.)** akkor egy újság erejéig VargaB **(2?)** vette át és most te... **(legalább is igy emlékszem most hirtelen vissza)** JUJJ!!! Ez megint nem lesz jó! Belelapozok gyors csevibe mi a helyzet: elpirult rajzfilm csajok, ajjaj! Ez már rosszul kezdődik! Manga csajok másikon, eh? No gyorsan lapozok UH! Wow! No kezdem előről, látom a bevezetőben ender vagyok! Hé? Ender? Rád még arról az időről emléxem mikor CoV fölvett pá új embert! No ez nem lehet rossz! Vissza csevi: első hasáb megvan : huh? mi ez? Második is: he! Hehe! HEHEHEHEEE! Harmadik, negyedik: SzJVC stilus. Ötödik: semleges **(nem is vészes!)** 6-7-8 : hé! Egész jó! A második oldalom már szétröhögtem az agyam! Végre úgy tudtam nevetni a csevin mint CoV idejében! Grat ender!
Tényleg nagyon cool stilusod van amig te vagy a főszeri rám számithatsz... a kép nagyon szadista! Adj má valalmi segitséget hogy mégis melyik sarkánál vagy oldalán keressem a képnek azt a rohadt autót mert amióta elkezdtem azóta nem találom! **(Nincs autó. És kanál sincs.)** Pedig már egy hete minden este éjfélig azt keresem! **(haha... hahhhahaha...)** Nagyon tetszett az a rovat mikor olvasókat kérdeztek meg mi a véleményük a csalásról: **(te vagy az első)** sztem kéne valami olyasmi rovatot szerkeszteni amire az előző hónapban fölvetett témára várnátok leveleket! Pl: mi a véleményed erről meg arról hogy tetszett? Estébé. A tesztek designja no comment úgy jó ahogy van. Bár a kezdő szöveg néhol túl hosszú! De ez nem olyan kolosszális probléma!a képaláírások kár hogy eltűntek de lenne egy javaslatom: ez igaz hogy van olyan kép amihez nem illik semmilyen poén, megjegyzés, de amihez igen azt kérlek ne foszd meg tőle! Mert ooooolyan jót lehet egyesen röhögni ha valami igazán poénost irtok róla hogy nagyon!nagyon szép a poszter bár nem tom hanyadszor kérem hogy a HÓNAP JÁTÉKA legyen az egyik oldalán még ha nincs is olyan igazán cool kép róla! A másik meg tök8.. ami szép nagyon jó a vélemények a világhálóról rublika is... engem spec érdekel mit gondolnak mások egy-egy kérdésről... huh! Most ennyi jutott hirtelen eszembe de majd irok! Figy: mégse tedd be a levelem mert ahogy elnézem elég uncsi de azért olvasd el... kérlek! **(késő.)** No pá!
Még hallotok rólam...
A-key god
(Love and Peace!)



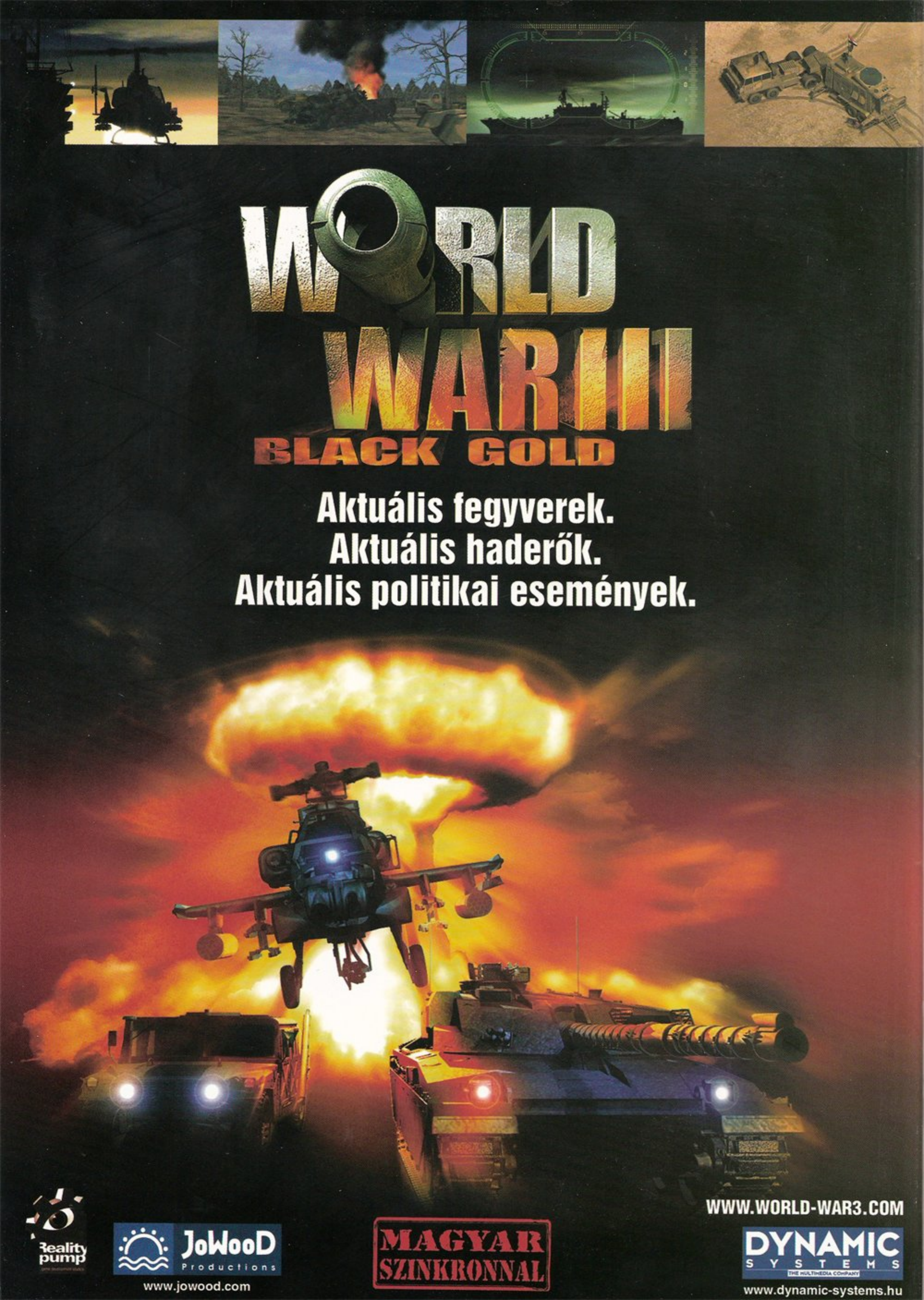


A lelkes, ragaszkodó olvasó jelenléte minden körülmények között üdvözítő. A fotó már aktualitását vesztette, így javaslom, nézegesd helyette – EZT itt! "Nos emberek, egyetek sok barackbefőttet!" – szólt Pullman, és távozott.

ViSZLáT!

GyZ

Következő számunk május 16-án jelenik meg!



WORLD WAR III
BLACK GOLD
Aktuális fegyverek.
Aktuális haderők.
Aktuális politikai események.
WWW.WORLD-WAR3.COM
Reality pump
JoWooD Productions
www.jowood.com
MAGYAR SZINKRONNAL
DYNAMIC SYSTEMS
www.dynamic-systems.hu